

¡NUEVA!
MÁS DE 200 JUEGOS ANALIZADOS CADA MES
Nº 14 500 ptas.
PlayStation Power
La autoridad en los juegos de PlayStation
FÚTBOL MANÍA
CONVIÉRTETE EN EL PROTAGONISTA DEL MUNDIAL
¡TRUCOS!
¡ESPECIAL PLATINUM!
TOMB RAIDER: ¡LAS AVENTURAS DE LARA CROFT!
ANÁLISIS
TEKKEN 3
¡Conoce la leyenda más de cerca!
¡Trucos!
Destruction Derby 2: ¡Desvelado!
Command & Conquer: ¡Estrategias!
Crash Bandicoot: ¡Todas las gemas!
Wipeout 2097: ¡Los circuitos!
¡MÁS de 100 trucos y secretos!
MC
8 414090 122771 00014

¡¡No le des más vueltas!!

¡¡¡Ahora o Nunca!!!

por sólo 3.990 pts.



Orense, 34-9º
28020 Madrid
Tel: 5562802
Fax: 5562835



31 Julio 1998 Nº 14

PlayStation Power

¡La autoridad en los juegos de PlayStation!



Directora: Ana Cris Gilaberte



Redactora: Rosana Rivero

Técnico: Arnau Marín



Redactor: Miquel López

Redacción PlayStation Power:
P.º San Gervasio, 16-20 Esc. A Entlo. 2ª 08022 Barcelona
Tel: (93) 417 90 66. Fax: (93) 212 62 55
www.mcediciones.es/playstationpower
e-mail: playpower@mcediciones.es

Colaboradores: Asunción Guasch, Daniel Turienzo, Josué Juárez, Carles Sierra, A. Font, Roser Colet y Nacho Hernández.

Webmaster: Amadeu Brugués. abrugues@mcediciones.es

Maquetación electrónica:
Lluís Guillén

Corrección: Manuel Casals

Administración:
MC Ediciones SA C/ Monestir, 23. 08034 – Barcelona
Tel: (93) 280 43 44. Fax: (93) 280 39 74

DIRECCIÓN EDITORIAL
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

PUBLICIDAD
Directora de ventas: Carmen Ruiz. carmen.ruiz@mcediciones.es
Madrid: Elena Cabrera. comercial.mad@mcediciones.es
Gobelas, 15 planta baja, 28023 Madrid
Tel: (91) 372 87 80 Fax: (91) 372 95 78
Barcelona: Carmen Martí. carmen.marti@mcediciones.es
P.º San Gervasio, 16-20 Esc. A Entlo. 2ª 08022 Barcelona
Tel: (93) 417 90 66. Fax: (93) 212 62 55
Publicidad Consumo: Alba Fernández
Monestir, 23, 08034 Barcelona
Tel: (93) 280 43 44 Fax: (93) 372 95 78

SUSCRIPCIONES
Manuel Núñez
Tel: (93) 323 20 76
Precio de este ejemplar: PVP 500 ptas. (IVA incl.)
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 500 ptas.
(incluye transporte)
Precios de suscripción por 12 números: 5.100 ptas. España; 6.995 ptas. Europa y 10.150 ptas. el resto del mundo.

Filmación y fotomecánica:
MC EDICIONES
Monestir, 23 – 08034 Barcelona

Impresión:
Rotographik – Giesa Tel: (93) 415 07 99
Depósito Legal: 22.847/97
Impreso en España – Printed in Spain

Distribución:
Coedis S.A. Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid: Laforja, 19-21 esq. Hierro
Polígono Indal. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

Distribución Argentina:
CEDE, S.A. Sud América, 1532. 1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64. Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.

Distribución México:
Importador exclusivo CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, n.º 220 Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo México D.F.
Tel: 545 65 14
Estados: Publicaciones CITEM
D.F.: Unión de Voceadores
Editor responsable: María Elena Cardoso
Certificado de licitud de título (en trámite)
Certificado de licitud de contenido en derechos de autor (en trámite)
Número de reserva al título en derechos de autor (en trámite)



Edita: MC Ediciones, S.A.
C/ Monestir, 23. 08034 – Barcelona
Tel: (93) 280 43 44.
Fax: (93) 280 39 74

40 **TEKKEN 3**

¡YA ESTÁ AQUÍ EL MEJOR BEAT 'EM UP DEL PLANETA!



¡Trucos!

Las guías más grandes y los mejores trucos
TODOS LOS SECRETOS AL DESCUBIERTO



Tomb Raider

Crash Bandicoot

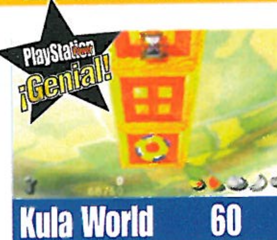


Wipeout 2097



Análisis

Disfruta con los exámenes de algunos de los últimos lanzamientos.



Kula World 60

Circuit Breakers 64

Motorhead 68



INTRO 4

Las últimas novedades en el mundo PlayStation. ¡Todo lo que necesitas saber!

ANÁLISIS 49

DE CERCA

TRUCOS 29

OTRAS SECCIONES

Intro

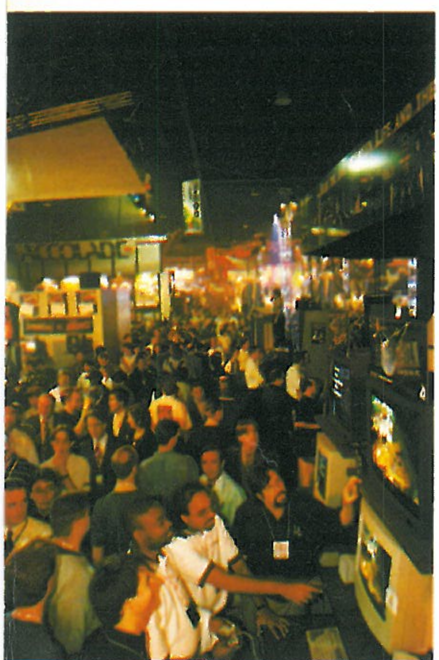
Noticias y novedades sobre el mundo PlayStation

● Noticias

Atlanta y lo que el viento nos trajo...







Seguramente conoces Atlanta, una de las ciudades más antiguas de EE.UU. La Coca Cola, la CNN, *Lo que el viento se llevó*, los Juegos Olímpicos del '96, y... ¿nada más? Bueno, ¿te suena la Electronic Entertainment Expo (E3)?

Durante tres días (del 28 al 30 de mayo), cámara al cuello y bloc de notas en mano, estuvimos de expedición por el Georgia World Congress Center, donde nos codeamos con los desarrolladores y profesionales del sector, quienes nos desvelaron las novedades y los secretos mejor guardados para PlayStation.

Uno de los *stands* de visita obligada era, sin duda, el de Sony, en el que dos *videowalls* gigantes iban mostrando imágenes de sus próximos lanzamientos. Y hablando de Sony. Asistimos a la presentación de *Spyro the Dragon*, un nuevo título de Insomniac. Debes conducir a Spyro, un pequeño dragón, a lo largo de 36 enormes niveles con el fin de rescatar a los miembros de su familia, convertidos en estatuas de cristal por el malvado Gnorc the Gnasty. El título, que ya ha sido clasificado como uno de los mejores juegos de plataformas para PlayStation, será compatible con el mando Dual Shock y estará disponible en España a mediados de noviembre.

Sony presentó las terceras partes de títulos tan populares como *Crash Bandicoot*, *Cool Boarders* y *Tekken*. *Crash Bandicoot 3* ofrece nuevos niveles, y más movimientos y personajes. Crash puede bucear con su equipo de submarinismo, conducir a toda velocidad una moto acuática, y galopar en un pequeño T-Rex. La hermana de Crash, Coco, es en esta nueva versión un personaje jugable. Se ha introducido un nuevo elemento, la máquina del tiempo, gracias a la cual Crash podrá viajar a diferentes épocas de la historia incluyendo los períodos Jurásico y Medieval. *Cool Boarders 3*, que según las previsiones saldrá a la venta en diciembre, ofrece nuevas modalidades de juego con pistas secretas, y permite el enfrentamiento entre dos jugadores mediante un cable de enlace o a pantalla partida. Tras una larga espera accedimos a uno de los expositores de *Tekken 3*. El título tiene ocho nuevas modalidades de juego, incluyendo la opción Teatro que te permitirá ver las imágenes de vídeo de cualquiera de los tres títulos. Hay también nuevas modalidades de juego, gráficos mejorados y más de mil movimientos de ataque. Es, sin duda, uno de los mejores juegos de lucha del momento, y posee una frecuencia de 50 imágenes por segundo, escenarios en 3-D, y será compatible con el Dual Shock. *Tekken 3* estará disponible a partir de septiembre del '98 en España.

Sony también anunció su nuevo Dual Shock Pack, que ya está a la venta. El nuevo *Pack* incluye el mando analógico Dual Shock en lugar del mando digital, y un SoundScope, un programa para visualizar imágenes que permite al usuario generar en pantalla dibujos caleidoscópicos con un CD audio.

Acto seguido nos dirigimos al concurrido *stand* de Eidos, en el que un *videowall* gigante permitía a los asistentes realizar cuantas preguntas a una radiante Lara Croft virtual. Pero ésta no era la única sorpresa que nos tenían preparada los responsables de Eidos. La propia Rhona Mitra hizo acto de presencia en medio de una gran expectación. Además pudimos probar una versión inacabada de *Tomb Raider 3*. El juego, que sólo está terminado en un 60%, presenta unos efectos especiales más impresionantes que sus predecesores, y aunque los gráficos eran todavía algo imprecisos pudimos ver a Lara realizando toda una serie de nuevos movimientos tales como volteretas en el aire más rápidas, ponerse de cuclillas y girar, reptar por el suelo, y escalar por entre las laderas verticales de las montañas. Según sus desarrolladores, *TR3* será más parecido a la primera versión que a la segunda, es decir más exploración que acción, aunque, eso si, nos han asegurado que deberemos estar preparados para algún que otro sobresalto.

Entre visita y visita, tuvimos tiempo para enteramos de algunos cotilleos. Square Electronic Arts hizo público en una conferencia de prensa sus planes para el lanzamiento de *Final Fantasy VIII*, en Estados Unidos y Europa, sorprendiendo a todos los asistentes a la E3. La compañía pasó un vídeo de cinco minutos con imágenes del juego y, como era de esperar, tiene una pinta fantástica. Mediante una compleja combinación de películas generadas por ordenador, jugabilidad en 3-D, cientos de imágenes prerrenderizadas, escenarios sorprendentes y batallas en 3-D a tiempo real, *Final Fantasy VIII*, promete elevar el entretenimiento interactivo a un nuevo nivel, buscando el equilibrio entre historia, gráficos, y sonido.

El *stand* de Konami fue uno de los más concurridos. El enviado especial de *PlayStation Power*, ataviado con un moderno traje de camuflaje, logró tras varios intentos frustrados colarse finalmente por las trincheras de la base japonesa en Atlanta. Una vez superadas las alarmas y los vigilantes de la entrada, armados al estilo *Metal Gear*, pudo disfrutar de una partida con uno de los juegos que más sensación causó en la feria, *Metal Gear Solid*. El juego empieza con el protagonista, Solid Snake, intentando infiltrarse en la base de Alaska usando simplemente sus puños, unos binoculares y un paquete de cigarrillos. Tu deberás guiar a Snake en su objetivo y para ello deberás acercarte sigilosamente a los guardias y golpearlos hasta dejarlos sin aliento. Parece ser que el título estará disponible a partir del próximo mes de noviembre en toda Europa. Una vez más *PlayStation Power* se ganó una medalla al valor.

Conseguimos también información privilegiada sobre otros títulos que Konami va a lanzar próximamente: *Silent Hill*, un título de aventuras que transcurre en una ciudad americana y *Kensei-Sacred Fist*, un juego de lucha con estupendos gráficos. Misión cumplida.

Decidimos visitar también a Mr. Namco, que amablemente nos presentó *PacMan 3D* para PlayStation. Este famoso come-cocos, además de zamparse todo lo que encuentra por delante, puede hacer volteretas, saltar y nadar a lo largo de 20 niveles diferentes llenos de aventuras. *Tales of Destiny* es otro de los títulos de Namco. Se trata de un viaje épico en busca del secreto perdido de los Aetherians, en el que deberás enfrentarte a dragones voladores y monstruos con muy mala baba.

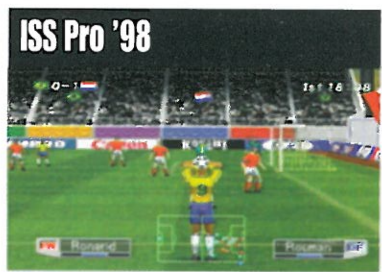
Cansados y hambrientos nos dimos un rodeo por los expositores de Virgin. Unas colas interminables nos impedían llegar hasta los soportes donde se enseñaban los juegos. La curiosidad pudo más que el hambre y haciendo uso de nuestras últimas fuerzas aplastamos, codeamos e incluso hincamos el diente (la causa es la causa) a todos aquéllos que se interpusieron en nuestro camino. Y valió la pena, porque allí nos esperaba *Thrill Kill*, un título de lucha para más de cuatro jugadores. Sin compasión alguna nos hicimos con los mandos y allí empezó nuestro festival de lucha y sangre. *Thrill Kill* te manda a las mismísimas puertas del infierno, para enfrentarte a 11 de los individuos más espeluznantes que puedas imaginar. Desde entonces ya no somos los mismos y soñamos cada día con que llegará *Thrill Kill* a nuestro país.

James Bond hace su aparición en Play Station con el título de MGM *Tomorrow Never Dies*. Estuvimos charlando con William Botti, programador jefe de Black Ops Entertainment, Llc., el equipo desarrollador del título, quien nos puso al corriente de todos los detalles del juego. La trama empieza justo donde termina la película, y aunque la versión que vimos era muy inicial, pudimos comprobar que se trata de un juego de aventuras y disparos en el que los fans de Bond deberán, además de ser buenos con las armas, poner a prueba sus dotes de es-

PRIMER CONTACTO

Una fantástica guía que te conducirá por los mejores y más sorprendentes títulos venideros

ISS Pro '98



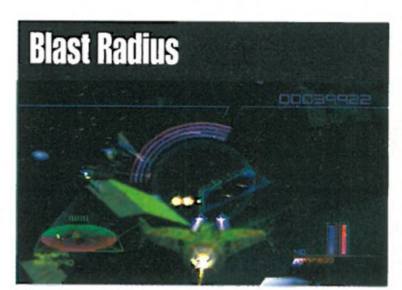
● La joya de Konami está a la vuelta de la esquina pero, ¿habrá aguantado el veloz ritmo de mejoras de sus rivales o llegará demasiado tarde?

adidas Power Soccer '98



● Los chicos de Psygnosis también vuelven a la carga con sus botas de fútbol de marca. ¿Les servirá de algo?

Blast Radius



● La profundidad del espacio, las naves veloces, las armas enormes. Otra vez Psygnosis, con una aventura épica muy parecida a *Colony Wars*.





pía. Psygnosis mostró *Colony Wars: Vengeance*, la secuela del famoso *Colony Wars*; *Psybadeck* un juego de plataformas en 3-D; y sus títulos de carreras *Newman Haas Racing* y el esperadísimo *Formula 1 '98*. Todos ellos estarán disponibles a finales de este año.

De camino al *stand* de Ubi Soft nos encontramos con Rayman, quien nos aseguró que se estaba preparando para el lanzamiento de una secuela en PlayStation. También pudimos comprobar la calidad gráfica de los próximos lanzamientos de Ubi Soft: *S.C.A.R.S.*, *All Star Tennis '99*, *Shadow Gunner* y *Chaos*.

En Infogrames, como había café, nos sentamos un rato a charlar con Eric Chulot, responsable de ventas de la compañía en España y Portugal, quien nos presentó sus títulos más novedosos. *Viper*, un título en 3-D, en el que deberás combatir a tus enemigos a bordo de un helicóptero; *Rushdown*, donde podrás practicar *snowboard*, kayak y mountain bike en un total de 15 circuitos en unos escenarios completamente en 3-D y *Lomo*, un título de carreras de coches GT que estará disponible en octubre de este mismo año.

EA Sports presentó toda su nueva gama de títulos deportivos: *Madden NFL Football*, *Tiger Woods Golf*, *NBA Live Basketball*, *FIFA Soccer*, *NASCAR Racing*, *Triple Play Baseball*, *NHL Hockey*, *NCAA Football*, y *NCAA March Madness Basketball*.

Otros títulos que pudimos disfrutar en el *stand* de EA fueron *Small Soldiers*, desarrollado para PlayStation por Dream Works Interactive, y basado en la película que se lanzará con el mismo nombre. Se trata de un juego en 3-D en el que debes controlar a un soldado de juguete.

L.A.P.D. 2100 AD te sitúa en el siglo XXII cuando unos gángsters han tomado las ciudades más importantes del mundo. Tu misión será acabar con ellos en las calles de Los Ángeles.

Y sí, también estaba *Moto Racer 2*, la continuación del conocido juego carreras de motos. El título contiene gráficos mejorados, nuevos circuitos y opción multijugador.

Así, sin darnos cuenta pasaron los tres días de feria, ¿ya?, pero si todavía queda mucho por ver, ahí estaba, por ejemplo, *Messiah*, un estupendo título de Interplay, en el que eres un ángel con capacidad para introducirte en el cuerpo de otros personajes, o el gran *Rival Schools- United by Fated*, un título de lucha de Capcom que saldrá el próximo mes de julio en Japón y que contará con dos CD, o *A Bug's Life*, el título que está desarrollando Disney para PlayStation.

Así pues nos íbamos cabizbajos, pensando cómo nos hubiera gustado pasar unos días más probando todos los títulos, a cual más fascinante, cuando una voz conocida nos llamó la atención... ¡*Abe's*! Rápidamente, haciendo caso omiso de las llamadas por megafonía que nos obligaban a abandonar la sala, nos introducimos en un minicine, en el que pudimos ver imágenes del nuevo título de Oddworld Inhabitants, *Abe's Odysee Exodus*. Parece ser que Abe's interactuará más con el resto de personajes y contará con más opciones de diálogo. Los gráficos están mejorados, la ambientación es fantástica, y, y... nos echaron. PSP



● Puesta al día

SuperCross '98

Crea tus propios circuitos y alucina con el modo a pantalla partida

En el número 13 de *PlayStation Power*, mencionamos la inminente aparición de un nuevo juego de conducción que utiliza vehículos de motocross (o sea motos). Si eres de los que te quedaste colgado (como nosotros) por aquella máquina jurásica que respondía al nombre de *Enduro Racer*, ahora tendrás la oportunidad de acariciar aquellas emociones de antaño gracias a la nueva creación de Acclaim.

A nuestras manos ha llegado una versión inacabada de este juego y parece que conseguirá que tus bujías se vuelvan locas por estas veloces motocicletas. Y es que esta nueva, y casi única incursión de PlayStation en el mundo del motociclismo (a excepción de *Road Rash* y del notable *Moto Racer*), te ofrece un montón de opciones y posibilidades que le auguran un más que aceptable futuro.

Una de las mejores posibilidades de las que podrás disponer es la de verte las caras con algún amigo, o enemigo, a pantalla partida. Esta opción es completamente nueva en un juego de motos para la gris de Sony.

Además podrás crear tus propios circuitos y esta opción va a convertirse en el mejor recurso para enriquecer los escasos terrenos de carreras (de momento, tres). También tendrás la posibilidad de crear tus propias motos y aprender a conducir los diferentes prototipos gracias a una opción de entrenamiento similar a la que aparecía en *V-Rally*. Y si llegas a dominar por completo todas las facetas del juego, habilidades tales como: saltos, conducción sobre una sola rueda o completamente de pie, y algunas piruetas más, te esperará el Campeonato del Mundo de motocross, donde los mejores corredores del planeta intentarán echar por tierra tus delirios de grandeza. Espera a leer nuestro veredicto final y después podrás juzga por ti mismo. PSP





● Primer contacto

Azure Dreams

Un nuevo juego de rol asoma por el horizonte PlayStation

Konami es la encargada de traernos esta nueva aventura de conjuros, magias y acumulación de experiencia. Aunque por lo que hemos visto hasta ahora no se trata de un juego tan espectacular como *Final Fantasy VII* ni tan directo como puede ser *Alundra*, *Azure Dreams* tiene todos los números para convertirse en una más que notable experiencia consolera. Tu misión te llevará a abandonar tu querida aldea para encaramarte a lo más alto de la torre de los monstruos.

Este viaje lo realizarás acompañado de una curiosa mascota que, además de acumular experiencia, te irá explicando cómo funciona esto del rol. ¿Te atreves a llegar hasta el último piso? PSP

Puesta al día

Bushido Bl

Sí, ya sabemos que la primera parte salió hace pocos meses, pero ya conoces a los japoneses, no pueden estarse quietos ni un momento

Te preguntarás cómo es que lanzan una secuela cuando el primer juego apenas si hace dos días que está a la venta, aunque tras el exitazo de *Bushido Blade* tampoco es de extrañar. Además, viendo cómo está funcionando en Japón, donde ahora mismo es el número uno de ventas, está claro que ha sido un movimiento muy bien pensado. Los primeros cambios que se aprecian son las mejoras en los gráficos y en la animación. Son modificaciones pequeñas, pero teniendo en cuenta que en la primera parte no estaban nada mal, las recibiremos mejor que al nuevo plan para la declaración de la renta.

Si hacemos un estudio más detallado del juego, podremos apreciar otros pequeños cambios. Ya no existe el botón de defensa, por lo que se necesita más habilidad para bloquear los ataques, ya que en más de una ocasión tendrás que defenderte de un ataque con otro. Hay el triple de personajes que la vez anterior; seis que puedes elegir desde el principio y el resto selec-



▲ Este modo te permite una nueva perspectiva en primera persona del juego.

▲ Como en la primera entrega, en la secuela corren ríos de sangre y saltan dientes por doquier. Un consejo: ten cuidado con esa lanza.

● Uno de los títulos más originales que hemos visto en los últimos meses, el súper divertido *Bust A Move* de la empresa de desarrollo japonesa Enix, es objeto de deseo por parte de dos de los grandes del entorno PlayStation: Acclaim Electronic Arts. Seguramente ganará la compañía que sea más rápida desenfundando cheques.

● Se rumorea que Electronic Arts también está involucrada en otra lucha por un juego debido al empeño de GameArts, antigua empresa de desarrollo para Sega, en realizar la conversión de su estupendo juego de rol *Grandia* para PlayStation. Este clásico de la Saturn es increíble y ahora, después del tremendo éxito de *Final Fantasy VII*, parece que ha llegado la hora de su conversión para PlayStation. Pero los chicos de Sony también están muy interesados en el tema...

ade 2

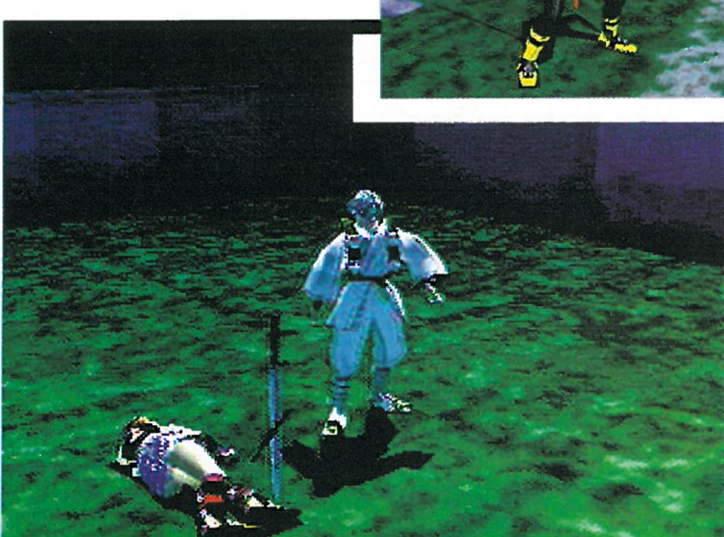
«Hay el triple de personajes que la vez anterior... y a algunos los consigues al superar ciertos niveles»

cionables a medida que vas pasando niveles.

El argumento no presenta nada nuevo. Los tres personajes rescatados del primer juego (Kanmeki, Tatsumi y Mikado) van a favor de los buenos, la familia Narukagami Shintouryu, y tienen que derrotar a sus rivales con el típico estilo de lucha de *Soul Blade* mientras éstos intentan hacer lo mismo con ellos. Nada nuevo bajo el sol. Pronto tendrás más noticias. PSP



▲ «Que sea la última vez que te pones mis medias sin mi permiso, rata de cloaca»



▲ Un pequeño fallo. En el modo un jugador el juego sigue siendo demasiado fácil... Y eso que hemos jugado con una versión japonesa y no teníamos ni idea de lo que estábamos haciendo.

● Puesta al día

adidas Power Soccer '98

El último APS de Psygnosis ya está aquí

LANZAMIENTO: JUNIO DE SONY

Otro juego de fútbol que se prepara para aparecer coincidiendo con el mundial de fútbol es la nueva entrega de la decepcionante saga de Psygnosis, *adidas Power Soccer '98*. El equipo de desarrollo se ha olvidado por completo del desprestigio de los anteriores títulos, se ha replanteado la situación y ha creado un mecanismo de juego totalmente nuevo con el que espera demostrar que su título de fútbol es el mejor de todos. Las modificaciones más importantes se centran en los gráficos, que ahora son de alta definición y funcionan a la nada despreciable velocidad de 30 cuadros por segundo. También se han producido grandes cambios en la jugabilidad. Los exagerados disparos y movimientos por el estilo de entregas interiores se han suavizado y esta vez se han esforzado por presentar un juego más realista.

Sin embargo, *adidas* tendrá que competir con otros títulos muy preparados, y por lo que hemos podido comprobar, todavía quedan muchos aspectos por pulir si quiere convertirse en una amenaza seria al trono de ventas que ostenta la saga de *FIFA*. PSP



▲ Tenemos que admitir que los gráficos de alta resolución son una mejora importante con respecto a entregas anteriores.

◀ ¿Un portero con pantalón largo? Mira que hay gente tímida. ¡Enséñanos las piernas!

● Noticias

Actualización PDA



Nueva foto y nuevas noticias del periférico más esperado para la PlayStation de Sony

Después del lío que se formó el mes pasado con el Asistente Digital Personal (PDA) para PlayStation de Sony, hemos decidido seguir haciendo publicidad gratuita a la empresa nipona publicando la última foto que ha llegado a nuestras manos del artilugio y las noticias más frescas que hemos podido compilar.

Tal y como muestra la imagen, el PDA es de la misma medida que una tarjeta de memoria normal (aunque es el doble de grueso) y, después de suavizar la parte frontal de los botones, podrá encajar a la perfección en la ranura que tiene la PlayStation para la tarjeta de memoria.

Sin embargo, lo mejor es que se podrá transmitir información entre diferentes PDA mediante una maravilla de la técnica: los rayos infrarrojos. Según los últimos rumores, el PDA podrá comunicarse también con las cámaras digitales, los televisores y los equipos de alta fidelidad de Sony.

Esperamos que el lanzamiento en Japón del PDA se produzca en diciembre. En los próximos meses seguro que contaremos con más datos. Lo malo es que en Europa tendremos que esperar más meses, ya que su lanzamiento por estas tierras no está previsto hasta la primavera del año que viene. Su precio oscilará entre las 7.000 y 12.000 pesetas. PSP



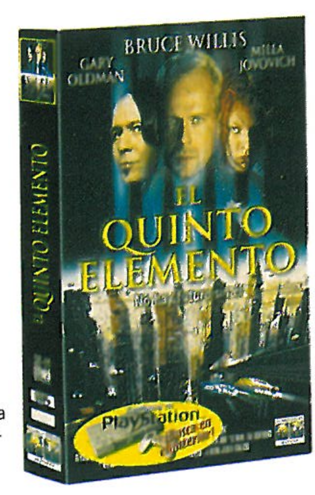
● Os mantendremos informados con los datos más frescos sobre el PDA.

Intro

Noticias y novedades sobre el mundo PlayStation

● Noticias

El quinto elemento



Después de su gran éxito en cine y a las puertas de su salida a la venta en PlayStation, ya puedes conseguir una copia del vídeo de *El quinto elemento*. Gracias a una promoción exclusiva en nuestro país, todo aquél que compre la película podrá concursar y ganar una consola gris. Sí, has leído bien. Envía a Columbia Tristar Home Video la prueba de compra junto con tus datos personales y cruza los dedos para ser uno de los afortunados. Que la suerte te acompañe.

● Noticias

Más piratas detenidos

La Sala Primera de la Audiencia Nacional condenó hace unos días a tres individuos a las penas de seis meses de prisión, una multa de 8 meses y 3 años de inhabilitación además de indemnizar a las empresas audiovisuales perjudicadas con una cantidad de 12.000 millones de pesetas. ¿Y qué han hecho estos personajes para que hayan sido condenados? Sencillamente cometer fraude contra la Propiedad Intelectual. Los hechos comenzaron en 1986 con varias intervenciones policiales en uno local sevillano regentado por uno de los tres acusados. Las actividades de éste y de sus socios se centraban por aquellos entonces en falsificar videocasetes, carátulas y etiquetas, por lo que ya fueron condenados. Sus «trabajos» posteriores han sido los que tras una ardua investigación y asesorados por la Federación Antipiratería (FAP) les han conducido a la sentencia y posterior condena. Dicha sentencia supone la más alta indemnización fijada por un asunto de piratería en España. Bien hecho FAP.

● Primer contacto

VR 3000

Un nuevo juego de carreras se acerca al mercado PlayStation. ¿Habrán visto GT?

Los chicos de Vivid Image son conocidos por su infame *Street Racer*, un título que siempre quiso ser *Mario Kart* pero que no lo consiguió. Vamos, que ni siquiera se acercó a una distancia prudencial. Sin embargo, ahora amplían horizontes. Aunque siguen con el tema de las carreras, su última creación, *VR 3000* (antes conocido como *Vivid Racing*) es un juego de carreras más sencillo (aunque un poco histórico).

Es como una especie de *Monster Trucks/Hardcore 4x4* de grandes motores pero con unos pequeños *buggies* (*Buggy*) de alocada suspensión que deben desplazarse por un terreno repleto de resaltos. El juego incluirá como mínimo diez circuitos muy detallados, un modo a pantalla partida, unos efectos de luz impresionantes y, lo mejor de todo, una amplia gama de reforzadores y armas.

Todavía falta un poco para que el juego esté acabado y listo para su lanzamiento, pero de momento no tiene mala pinta. Si consiguen evitar ese descontrol de los mandos que suele ser afectar a los juegos de carreras todo terreno podrían llegar a crear todo un exitazo. Seguiremos informando.



▲ De momento, cada vehículo cuenta con el logotipo de un animal. Esto podría cambiar.



▲ Los circuitos son complejos y tortuosos, y tanto los resaltos de la vía como el resto de vehículos intentarán hacerte la vida imposible.

El perfecto...
...Simulador de fútbol



Como siempre, nos encargamos de aportar los elementos que deberían conjuntarse para crear el juego perfecto

Esto de analizar juegos es una pesadilla. El hecho de ver todos los juegos que aparecen cada mes te hace darte cuenta de que, por mucho que lo desees, no existe el juego perfecto. Pero ¿qué pasaría si las empresas de software olvidaran sus diferencias por un día? Imagina un mundo mejor, soleado y con un arcoiris sempiterno, un mundo en el que estas compañías se trataran con cariño y unieran sus esfuerzos en un loable gesto de harmonía para dar por fin con el juego perfecto.

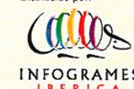
Si, por ejemplo, decidieran regalarte el juego de fútbol perfecto, tendrían que asentar las bases tomando como ejemplo al estupendo *FIFA: Rumbo al Mundial '98*. Sin duda, ha mejorado mucho con respecto a versiones anteriores, sus gráficos son tan elaborados y detallados como siempre pero, a pesar de un pequeño problema de velocidad y fluidez, la jugabilidad es increíble. La gama de movimientos (ajustables antes y durante la partida) no tiene rival, y si a esto le sumamos la ambientación general tenemos como resultado el mejor simulador del mercado. Si entiendes de fútbol y te gusta practicarlo en tu televisor, éste es el título que destaca. Sin embargo, no es perfecto.

Uno no puede evitar sentirse frustrado cuando se encuentra rodeado por la defensa rival, o cuando se tiene a un marcador persistente más pegado a tu sombra que una lapa, o cuando el insufrible juez de línea señala fuera de juego. Para solucionar este problema necesitas el sistema de control de *Smash Court Tennis*. Se hace imprescindible ese globo que pasa sobre la cabeza del defensor, el tremendo revés que va directo a las narices del rival, o esa bola con efecto inverosímil que, una vez en el área contraria, sortea a la defensa y cae justo a los pies de tu delantero desmarcado, hambriento de gol. Pero cuando todo esto falla, cuando la línea de ataque del contrario ha conseguido abrir brecha en tu mermada defensa y no tienes más remedio que provocar un vergonzoso penalti para parar el ímpetu goleador del delantero, lo que iría de perlas es la habilidad de cualquiera de los luchadores de *Tekken*. De este modo, uno podría agarrar al contrincante por el cuello, ejecutar una llave preciosista que lo lanzara por encima del hombro y lo dejara tendido sin aliento sobre el césped, a poder ser grogui, de tal modo que tenga que retirarse del campo, y todo ello con tal elegancia que el árbitro no se entere de nada. Pero soñar con algo así es imposible. Porque no es justo. No forma parte de un juego limpio. ¿Cómo? Que se entere todo el mundo. No buscamos juego limpio. Se trata de un vídeojuego. Y lo que queremos es movimiento, acrobacias, violencia, velocidad, táctica, contacto... Lo queremos todo. Y lo queremos YA.

LUCKY LUKE

LA PRIMERA AVENTURA 3D DEL OESTE

Distribuido por:



ocean



Puesta al día

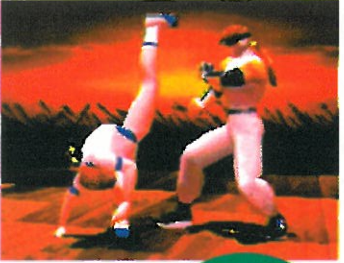
Dead Or Alive

¿Qué más se les puede ocurrir a estos japoneses? De momento, un beat 'em up con mucha «pechonalidad»

Y Hoy día, los juegos necesitan un buen reclamo. Algo que vuelva locos a los fans. Lo que queremos decir es que no importa lo bueno que pueda ser *Dead or Alive*; la competencia es muy fuerte, no diremos nombres, pero en el género de los *beat 'em up* ya sabes a quién nos referimos. Así pues, toma senos. Montones de senos, con más movimiento que una convención de flanes en medio de un terremoto.

Pero si te olvidas de esta anécdota, que será el motivo real por el que se venderá el juego, te encuentras ante un *beat 'em up* que no está nada mal. Los gráficos son de alta resolución, la gama de personajes, opciones y movimientos extensa y ahora, después de lograr un buen ritmo de ventas en Japón durante los últimos seis meses, parece que ha llegado la hora de su lanzamiento en Europa. La mecánica del juego es muy similar a la de la saga de *Virtua Fighter* de Sega. Las peleas se desarrollan sobre un ring. Sin embargo, también puedes luchar fuera del ring y birlarle energía extra a tu rival por cada ataque fructífero que lleves a cabo.

La transición de *Dead or Alive* va por buen camino.





▲Los gráficos de alta resolución dotan a los personajes de todo lujo de detalles. Lástima que sean tan rígidos.

LANZAMIENTO: JUNIO DE SONY

¡Si juntas pechito con pechito...!

● Por alguna razón, los programadores decidieron incluir una opción que «anima» los senos de los personajes femeninos, aunque la verdad, el movimiento no es muy realista ni convincente. Menos mal que puedes desactivar esta opción y luchar sin más contratiempos (sólo sirve para divertirte un rato y sorprender a tus amigos).

● El próximo título de la saga de *Mega Man*, *Mega Man Legends*, está a punto de hacer su aparición en Estados Unidos (si no es que lo ha hecho ya en el momento de salir publicada esta edición). Se trata de un juego de plataformas en 3-D multidimensional que contará con elementos de juego de rol, gráficos de vanguardia y jefes enormes. Esperamos que este último juego de *Mega Man* subsane por fin todos los errores de la saga...

● Treasure (un antiguo fan de la Mega Drive y de la Saturn de Sega) por fin ha visto la luz y parece ser que está ultimando los detalles para empezar a desarrollar para PlayStation. Su lanzamiento más reciente para Saturn, *Silhouette Mirage*, aparecerá para PlayStation en Japón dentro de poco...

● Puesta al día

LANZAMIENTO: JUNIO DE SONY

Sentinel



▲ Los entornos de Sentinel son fantasmagóricos y surrealistas. Si hasta con la vieja versión para Commodore 64 nos llevamos más de un susto.

Prescinde de la lógica y de la razón por un día y acompáñanos a un viaje por el tiempo hacia otro de esos juegos retro tan extraños

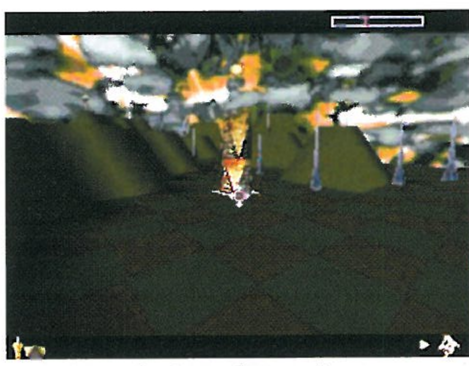
A veces parece que todo sea una actualización de esto, una conversión de lo otro... ¿Se han acabado las ideas? Pero a veces, hay algunos juegos que merecen ser rescatados del pozo del olvido.

Uno de esos juegos podría ser el clásico de Geoff Crammond *Sentinel*, que apareció por primera vez en 1985 y que ahora está en proceso de actualización para un lanzamiento inminente.



Hace un par de meses ya hablamos de este juego, pero ahora el desarrollo de semejante rareza ya está casi completo. La acción transcurre en un paisaje tridimensional salpicado de cantos rodados, árboles y el misterioso Centinela que absorbe tu energía cada vez que te mira. Pero si te teletransportas por el entorno y absorbes la energía de los objetos puedes aumentar tu altura y al final ser tú quién consuma la energía del Centinela.

Es un tanto confuso. Hay más de 600 niveles, un montón de objetos para absorber y una jugabilidad estratégica que puede acabar convirtiendo a tu cerebro en una masa deforme y viscosa sin vida. PSP



▲ Absorbe energía, teletranspórtate por el entorno, pero huye de la mirada del Centinela.



● Puesta al día

Colin McRae Rally

48 niveles, ocho países, 12 vehículos diferentes y una de las conducciones más realistas que hemos visto jamás. Este cóctel explosivo hace del nuevo juego de carreras de Codemasters un auténtico ganador a batir

Después de *Gran Turismo*, los juegos de carreras han de contar con algo diferente si pretenden impresionar al personal. *Colin McRae Rally* propone sustituir el desafío de correr contra otros coches por la apuesta de correr contra uno mismo. ¿Qué?

LANZAMIENTO: JULIO DE PROEIN

Colin McRae rezuma realismo por todos sus poros. El jugador debe competir en 48 tramos diferentes situados en ocho países si quiere alzarse con la victoria. El mecanismo del juego es una versión mejorada del utilizado en *TOCA Touring Car Championship*, aunque se ha cambiado la dinámica de los coches para que la sensación de estar al volante de un coche de *rallies* sea lo más realista posible; así, puedes disfrutar del Subaru Impreza WRC de Colin MacRae además de 11 coches más.

¿Pero será precisamente su precisión su talón de Aquiles? En este juego no se pueden hacer trucos al estilo de *V-Rally* y, como en los *rallies* de verdad, tu coche es el único que hay en el circuito. A lo mejor este hecho comporta que el juego sea de lo más aburrido, ¿no? NI TE LO IMAGINES. Lo hemos probado, y la verdad es que eso de correr hacia los puntos de control y completar los tramos cronometrados lo más rápido posible es muy adictivo. Además, en pantalla cuentas con la información relativa a los tiempos de los otros coches, por lo que siempre sabes a qué atenerte. PSP



▲ Tiene que ser bueno por narices porque incorpora el mecanismo de TOCA.



◀ Pero lo mejor de TOCA era ver a un montón de coches en pantalla. Y de eso, en Colin McRae, nada de nada.

Intro

Noticias y novedades sobre el mundo PlayStation

● Primer contacto

Shadow Gunner

Un juego de robots, acción y disparos en 3-D

Después de *Xenocracy*, Ubi Soft nos presenta *Shadow Gunner: The Robot Wars,* cuyo lanzamiento está previsto para este mes de junio. Se trata de un juego de robots, que ellos mismos califican de «estilo Heavy metal», en 3-D en el que la acción y los disparos están garantizados. Si quieres sobrevivir a las feroces luchas de este mundo, deberás recoger todos los extras que puedas para reforzar tu Coraza de Combate con la esperanza de sobrevivir lo máximo posible.

Las misiones se desarrollan en tres lugares: el Cañón Nevado, los Muelles y la Ciudad. En cada uno de estos mundos, la Coraza de Combate tiene varios objetivos: neutralizar las comunicaciones del enemigo, interrumpir la línea de provisiones enemigas o destruir el cuartel general del enemigo. Todo esto determinará el acceso a los siguientes niveles. *Shadow Gunner* cuenta con 15 campos de batalla divididos en tres niveles diferentes, 10 tipos de armas, 17 clases de enemigos, impresionantes efectos especiales... Además, podrás gozar de un punto de vista en tercera persona, poco usual en este tipo de juegos. En palabras de la misma Ubi Soft, tendrás ante ti «un juego fácil de aprender pero difícil de dominar». PSP



▲ Las misiones se desarrollan en tres lugares: el Cañón Nevado, los Muelles y la Ciudad.









● Noticias

Gran Turismo

Llega el primero a tu tienda, corre, corre...

Sí ya sabemos que ya puedes gozar de esta maravilla en tu casa pero déjanos que te expliquemos que *PlayStation Power* también estuvo en la presentación de uno de los mejores juegos de la Historia. A causa del cierre de la revista nos vimos imposibilitados para contarte cómo fue la puesta de largo del último título de Sony. Hazte a la idea de que aún no lo has visto. ¿Imposible? Lo entendemos. En fin, nosotros a lo nuestro.

Madrid. 8 de mayo. Restaurante los Nuevos Hornos. Sony presenta *Gran Turismo*. Todo es perfecto. Nos permiten acceder al título que ha sido aclamado ya como el mejor simulador de carreras, que ya ha vendido casi dos millones de copias en Japón y que en nuestro país y según previsiones de Sony espera vender más de 100.000 copias. Nervios. Marcas tan importantes como Toyota, Subaru o incluso Chrysler han dado el sí para que aparezcan los nombres de sus mejores coches en el juego. Además, tienes la posibilidad de modificarlos de tal forma que puedes conseguir un turismo de alta competición. Pero lo mejor de todo es que el juego goza de un realismo sin precedentes, tanto gráficamente como en lo que se refiere a la jugabilidad, ya que para sacar al juego el máximo partido debes entrar en el modo Gran Turismo y... SACARTE EL CARNET DE CONDUCIR. Si como lo estás leyendo. Esta opción te permitirá jugar en todas las competiciones y en todos los circuitos, en los que debes comprar máquinas mejores o sino mejorar el coche, con tubos de escape, frenos, alerón, ruedas, etc. Increíble. Si además tienes la suerte de disponer del Dual Shock, el mando que vibra de Sony (sin pilas y además analógico), lo disfrutarás 1.000 veces más. Bueno a qué esperas. Ve a por él si es que todavía no lo tienes. PSP



¡PARAD MÁQUINAS!
ÚLTIMAS NOTICIAS

● Si piensas comprar *Tekken 3* en cuanto aparezca, a lo mejor te apetece adquirir el mando oficial del juego. Se trata de una réplica del control arcade, con una palanca y cuatro botones. De hecho, tiene dos botones menos que el mando normal, así que no sirve para ningún otro juego. En Japón, el día del lanzamiento del título sólo se pusieron a la venta 30.000 unidades, así que si quieres uno, dile al encargado de tu tienda que empiece a moverse.

● Puesta al día

WCW Nitro

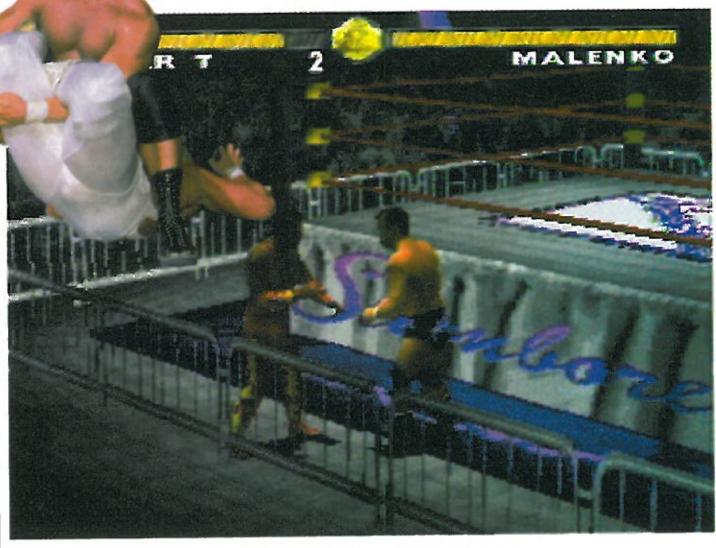
Ahora que pensaba que podía ir en leotardos sin que me retorcieran las piernas, han decidido volver...

Dejando a un lado la opinión personal (al fin y al cabo esto es una noticia, no un análisis) te informamos que en unos días verá la luz el último juego sobre la WCW que prepara THQ y, para sorpresa de nadie, será prácticamente igual que el resto de incontables juegos de lucha que, por desgracia, no deja de fluir con su constante amenaza de aburrimiento.

LANZAMIENTO: JUNIO DE PROEIN

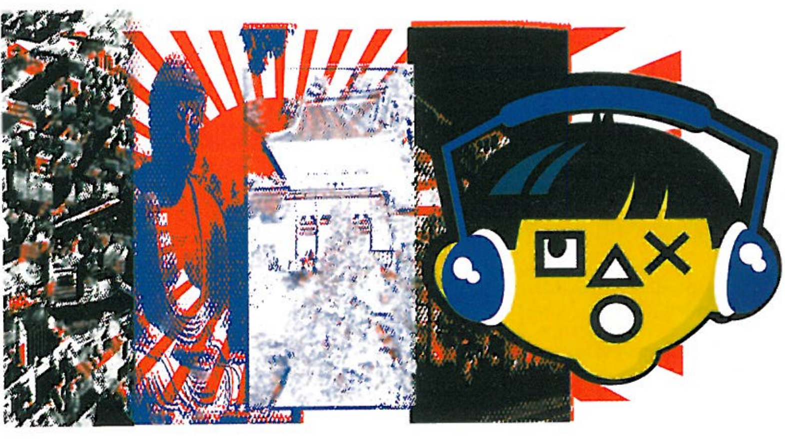


Pero espera. Este título ofrece más de 20 luchadores de la WCW (World Championship Wrestling) y la NWO (New World Order), cada uno de los cuales es capaz de realizar unos 30 movimientos diferentes: ¿no se dan cuenta de que están saturando el mercado con juegos de este tipo? Ya tenemos *WCW Vs The World* de la propia THQ y todos esos títulos de *WWF* de Acclaim (no os lo vais a creer, pero ya están preparando uno nuevo). No hay duda de que *WCW Nitro* será uno de los mejores juegos de lucha americana pero eso no basta para convencer a la gente de que no hay nada mejor que contemplar a unos tipos sebosos y sudorosos dándose mamporros a diestro y siniestro.



LISTA DE ÉXITOS EN JAPÓN

Juego	Género
1 Xenogears	Juego de rol
2 Gran Turismo	Carreras
3 Tenchu	Acción en 3-D/Aventuras
4 Project V6	*Shoot 'em up*
5 Biohazard 2	Acción en 3-D/Aventuras
6 Winning Post 3	Carreras de caballos
7 X-Men Vs Street Fighter	*Beat 'em up*
8 Choro Q3	Carreras
9 Noel – la neige	Juego de contactos
10 Densha De Go!	Simulador de trenes



● Japón

Desde Oriente

Tras la resaca de la Tokyo Game Show '98 (edición primavera), nuestra mente está saturada de información relativa a los últimos avances japoneses. Os habla vuestro corresponsal en Tokio...

La CESA (Asociación de Software Informático de Entretenimiento), organización a la que pertenecen las empresas de software más importantes, se ha pasado todo el mes intentando convencernos de que eso de comprar juegos de segunda mano es malo para nosotros. Los compramos, los disfrutamos pero el dinero no llega a los bolsillos de las personas que los crearon. Según la CESA, eso quiere decir que, en el futuro, a los equipos de desarrollo no les interesará seguir produciendo más títulos, y cuando nos demos cuenta de que los títulos que tenemos ya nos aburren, no habrá lanzamientos nuevos con los que entretenerse. Ahora lo entiendo bien. Qué malo soy. Por un momento pensé que la razón de su queja es que querían ganar dinero a carretadas.

El nuevo mando retro de Namco funciona a la perfección con el *Puchi Carat*, de Taito Corporation, una especie de híbrido de *Breakout* y *Puzzle Bobble*. En el centro del mando hay una esfera giratoria roja con dos botones debajo. Gracias a su concepción, resulta más sencillo ejecutar los precisos movimientos que te exige este juego aunque, todo se ha de decir, no consigue alcanzar la sofisticación del mando Sidewinder Freestyle Pro, de Microsoft, ni sorprender como la innovación que supone su propia unidad nueva de NegCon. Creemos que la aparición de este nuevo mando no hace más que presagiar una nueva pasión por lo retro. ¡Esperemos que no!



Más madera. El pasado día 15 de mayo, sin darnos tiempo a incluirlo en el número anterior de *PlayStation Power*, ocurrió algo absolutamente impresionante: Squaresoft presentó... *FINAL FANTASY VIII*. Pero tranqui, sólo es principio de una larga espera que merecerá la pena. Aquí van unos cuantos detalles para ir haciendo boca.

El juego se basa en una historia de amor, mezclado con un poco de acción y de robots transformables. Los protagonistas son un joven llamado Squall Lionheart y su amada Laguna. Estos dos personajes son definitivos. ¿Te ha sabido a poco? Pues ten paciencia porque como ya las leído la espera será larga. La fecha de lanzamiento es, agárrate fuerte, marzo de 1999.

Otra novedad que nos llega desde tierras niponas es el acuerdo de Electronics Arts y Square Co., Ltd, uno de los mayores editores de software de consolas de videojuegos en Japón. Esta unión de titanes que reconocerás fácilmente (Square gracias a *Final Fantasy VII* y EA por todos sus productos deportivos) significa, en la práctica, que en Norteamérica, Square Electronic Arts tendrá la exclusiva de los derechos de publicación en América del Norte para todos los títulos de entretenimiento interactivo creados por Square. Entre los primeros títulos que saldrán este año se encuentran *Parasite Eve, Xenogears, Bushido Blade* y *Brave Fencer Musashiden.* Mientras que en Japón, Electronic Arts Square distribuirá y editará los productos originales de EA creados en Norteamérica y Europa, además de desarrolar y editar videojuegos originales en Japón. Los primeros programas que verán la luz bajo este acuerdo son *FIFA Soccer, FIFA: Copa del Mundo Francia '98, NBA Live, Diablo* y *Theme Hospital.* PSP

Intro

Noticias y novedades sobre el mundo PlayStation

Primer contacto
Ninja

¡Un lanzamiento de Eidos/Core en el que el protagonista principal no es una mujer!

Puntualicemos. Se trata de juego de aventuras en 3-D, es de Core y no tiene NADA que ver con *Tomb Raider*.

Queda aclarado. Es que parece que lo más normal cuando hablamos de un nuevo juego de Core hoy día es pensar que *a)* va a utilizar el mecanismo de *Tomb Raider* o *b)* va a estar protagonizado por una chica cuyos senos no solamente desafían a las leyes de la gravedad sino que además tienen incluso derecho a voto. Pues, por suerte (o no), en este caso esto no se cumple. En lugar de utilizar una cámara que sigue al jugador, *Ninja* incorpora una cámara que se sitúa por encima de la acción, aunque todo, desde los personajes hasta los fondos pasando por los impresionantes efectos de los hechizos y cosas por el estilo, es poligonal al ciento por ciento, tal y como viene siendo norma últimamente.

Si tuviéramos que buscar un parangón, podríamos decir que este juego es como una versión oriental de *Fighting Force* (otro juego de Core). En este título, los enemigos corren hacia ti blandiendo su espada con furor y tú tienes que machacarlos hasta dejarlos tiesos. Pero eso no es todo. El juego incluye también multitud de hechizos, armas, jefes enormes, un montón de objetos que debes recoger y unos entornos interactivos con los que puedes jugar.

Suena prometedor, pero hay que tener en cuenta que *Ninja* ha sido un juego problemático. Su desarrollo se ha prolongado durante demasiado tiempo (en alguna ocasión se ha cambiado incluso el equipo de desarrollo y el propio diseño del juego). Sobre el papel, parece ser que se trata de un juego que hubiera funcionado muy bien hace uno o dos años, pero no se puede decir «de esta agua no beberé». ¿O era «no dejes para mañana lo que puedas hacer hoy?» Es igual. Sea como sea, tendrás que esperar. PSP

▲Cada nivel cuenta con su propio jefe. La verdad es que algunos tienen una pinta un poco ridícula.



▲Puedes reforzar tu espada y hacer que se transforme en esa especie de sable de luz.

Primer contacto
Blast Radius

Hace mucho tiempo, en una galaxia muy lejana... Anda, si es Colony Wars otra vez

Bueno, no exactamente pero casi. Se trata de desplazarse por un espacio repleto de maravillosos efectos de luz y explosiones terribles con la intención de perseguir a otras naves espaciales y hacerlas volar por los aires... o más bien por la falta de aire.

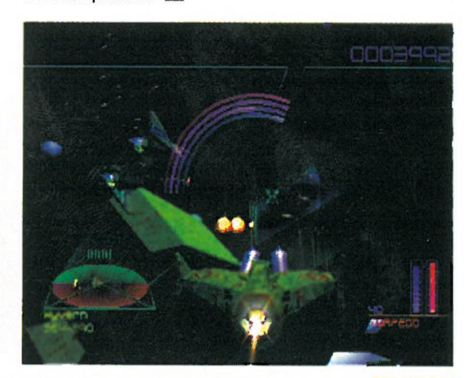
No parece haber muchas diferencias entre este juego y *Colony Wars*. Sin embargo, al jugar uno se da cuenta de que hay algunas variaciones mínimas. *Blast Radius*, más que un juego de misiones, es un título que se basa en batallas espaciales a lo largo de 31 niveles, con cuatro naves diferentes y 17 armas extra (que debes comprar con el dinero que ganes) y con una historia terrible de un enemigo con un nombre rarísimo, casi sin vocales, que arrasa todo lo que encuentra a su paso y contra el que debes defenderte en solitario.

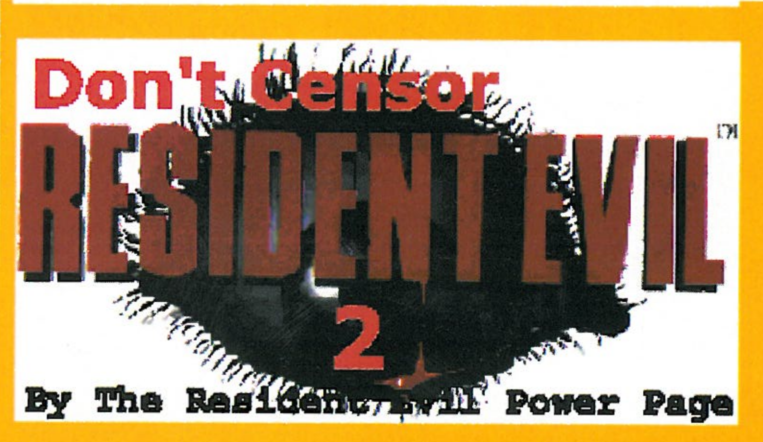
LANZAMIENTO: JULIO DE SONY

Colony Wars todavía está muy reciente y, además, ya se está preparando su secuela para que esté lista a finales de año. La pregunta es: ¿hace falta otro *shoot 'em up* espacial con gráficos estupendos? PSP

▼ Si lo que te alucinan son los efectos de luz, éste es tu juego.









Un paseo por Internet

Más direcciones apasionantes de la Red. Navega con PlayStation Power y encontrarás cantidades industriales de información del mundo PlayStation esperando ser descubierta

Tal y como te anticipamos en la anterior edición de *Playstation Power*, seguimos adentrándonos en las profundidades de la Red para ofrecerte la posibilidad de navegar entre Webs de alta alcurnia.

Para empezar, en http://www.geocities.com/TimesSquare/Dungeon/2093 encontrarás una gran iniciativa al más puro estilo Green Peace, en lo que se refiere a la lucha contra la censura en los videojuegos. En esta página podrás inscribir tu nombre para formar parte de listas que llegan a componerse de varios millones de «simpatizantes». Estas interminables series de nombres son posteriormente enviadas a Sony America, y han llegado a conseguir que no se censuren juegos como *FFVII* o *Resident Evil 2*.

En cuanto a revistas interactivas, resaltamos **Zero Gravity** www.zerograv.com, en la que encontrarás información puntual de todas las plataformas de videojuegos, incluyendo tomas de contacto, análisis y reportajes de las más importantes ferias de videojuegos del mundo, como por ejemplo la recientemente celebrada E3. Una Web, en definitiva, que puede codearse con las mejores. Todo en inglés, por supuesto.

Ya en habla hispana, y prescindiendo de la incombustible **meristation**, tienes una de las Webs mejor programadas de la Red: **Vandal** www.vandal.net. Una Web que crece por momentos y en la que resulta sorprendentemente fácil encontrar cualquier información sobre todo el mundo de los videojuegos. Todo ello adornado con una magnífica interfaz y una maquetación que te dejará boquiabierto (no te olvides que se trata de una revista amateur). Por si esto fuera poco, puedes descargar las carátulas de tus juegos favoritos de Playstation, así como un gran número de trucos y canciones características en formato Midi. Genial.

Por suerte o desgracia, todas estas páginas están invadidas por la presentación de la nueva y flamante consola de Sega: DreamCast. No obstante, las secciones de Playstation siguen siendo las más visitadas...

¡¡¡¡Larga vida a la consola gris!!! PSP

● Aunque el filón ya empieza a agotarse, los chicos de Capcom siguen insistiendo con nuevas y variadas versiones de su fabulosa, por ahora, franquicia *Street Fighter*. *Pocket Fighter* es una versión para PlayStation del juego arcade que, a pesar de no haber cosechado el éxito que Capcom pretendía, sí que ha atraído a una legión de fieles seguidores. Como era de esperar, *Pocket Fighter* presenta a unas versiones reducidas y aniñadas de sus personajes más famosos siguiendo esa moda «infantil» que está tan en boga últimamente. En el juego aparecen luchadores de los juegos de *Street Fighter* y *Darkstalkers* y, por lo que parece, la jugabilidad no sufrirá ningún cambio a pesar del reducido tamaño de los puños y las caras de los contrincantes.

● Puesta al día

ISS Pro '98

Fue el mejor juego de fútbol nunca visto y en septiembre vuelve por sus fueros

Uno de los títulos deportivos más esperado de los últimos meses es la secuela del mejor juego de fútbol que ha aparecido nunca en ninguna plataforma: *International Superstar Soccer Pro*.

Su nuevo título es *ISS Pro '98* (no han gastado muchas de sus neuronas en un nuevo nombre) y aunque desde el cuartel general de Konami nos llegan algunos detalles, parece ser que tendremos que esperar hasta septiembre, un poco pasadillos ya los ecos del Mundial de Francia, para poder disfrutarlo y analizarlo en profundidad.

Por ahora sabemos que los comentarios se han mejorado bastante, que hay mejores gráficos, una Inteligencia Artificial de los jugadores mejorada y un nuevo enfoque isométrico (algo muy habitual en los viejos juegos *FIFA* para 16 bits). Total, que el juego promete.

Los chicos de Konami no paran de alabar su apreciado *ISS Pro '98*. Presumen de que es el juego de fútbol más rápido y claro de todos los que aparecerán este año. La verdad es que aunque la aparición de este juego coincidirá en el tiempo con la de otros productos similares de la competencia, no cabe duda de que se trata de uno de los títulos más espectaculares del año.

LANZAMIENTO: SEPTIEMBRE DE KONAMI





▲ El modo Repetición sigue siendo la mejor manera de contemplar los impresionantes disparos y paradones.

◀ Un buen centro desde aquí seguro que encuentra la cabeza de algún rematador.

▼ ¿Todavía hay alguien que utilice esos campos sobreimpresionados que aparecen en la parte inferior de la pantalla?



▲ Y por fin un chute en condiciones. ¿Cómo se parece ese tipo al novio de una de las Spice?



● USA

Desde el Oeste

Nuestro corresponsal en Estados Unidos, ferviente europeista, nos brinda la últimas noticias que sacuden el mundo de los vídeojuegos en el país donde todo es posible

Estados Unidos es un país en el que las comedias de culto suben y bajan más rápido que las acciones de la bolsa coreana. Por eso no nos hemos extrañado al enterarnos de que la última en subirse al carro del éxito, *South Park*, gozará de una conversión para PlayStation que, de la mano de Acclaim, estará lista para el año que viene. Esta comedia, ha desbancado a *Los Simpsons* y a *King of the Hill* en la lista de preferencias de la audiencia. Todavía no se sabe nada del contenido del juego, pero si tenemos en cuenta que el programa va dirigido a un público adulto, lo más seguro es que tenga que pasar por algún tipo de «censura».

Cambiemos de tema y hablemos de algo que no sorprenderá a nadie. El juego líder de ventas en estos momentos es el impresionante *Resident Evil 2*. De hecho, sólo en el primer fin de semana se vendieron más de 380.000 unidades, lo que supone unos ingresos que superan los 19 millones de dólares. Robert Lindsey, vicepresidente de ventas de Capcom, comentó que «de momento, *Resident Evil 2* ha batido los récords que habían establecido otros grandes vídeojuegos de la industria tales como *Final Fantasy VII*, *Tomb Raider 2* y *Super Mario 64*». Tras la poco elegante compra de Atari por parte de la multinacional juguetera Hasbro (por la nada despreciable cantidad de 5 millones de dólares) todo apunta a que se va a producir un relanzamiento de los viejos títulos arcade de la compañía con la intención de conseguir dinero fácil. Después del discreto *Frogger* le llega el turno al *shoot 'em up Centipede*. Esperemos que no vayan más lejos.

Por último, y en un desesperado intento por hacer algo diferente en el género de los *beat 'em up* en 3-D, THQ ha dotado de una licencia a una compañía japonesa para que desarrolle el juego *Shao Lin*. El gancho de este título nos lo explica Brian Farrell, de THQ: «THQ tiene la oportunidad de ofrecer al público un juego de lucha con tecnología punta que permita la presencia de cuatro jugadores en pantalla a la vez luchando unos contra otros».

Se tira muchas flores, pero la verdad es que en pantalla habrá hasta seis luchadores (cuatro controlados por los jugadores) a la vez atizándose mamporros a diestro y siniestro. Su lanzamiento en Estados Unidos se producirá en noviembre.

LISTA DE ÉXITOS EN ESTADOS UNIDOS
Juego
1 Resident Evil 2
2 Tomb Raider
3 Bloody Roar
4 Gex 3D
5 Shadow Master
6 Street Fighter EX
7 NBA Live '98
8 Alundra
9 WCW Nitro
10 Crash Bandicoot 2

wipEout 2097™

Superjuegos: *"La excelencia técnica de Wipeout se ha visto sobrepasada por ésta maravilla del género", 95%*

Hobbyconsolas: *"Al igual que en Destruction Derby Psygnosis, ha conseguido que una segunda parte supere con creces a su antecesor", 90%*







Aprovecha la Oportunidad

PLATINUM



adidas power soccer

Superjuegos: *"Por ahora, uno de los mejores juegos de futbol que hemos visto, 93%*

Hobbyconsolas: *"Su calidad técnica y brillantez gráfica, le hacen ser un candidato a colocarse en los primeros puestos de ventas", 90%*









DESTRUCTION DERBY 2

Superjuegos: "Destruction Derby 2 es el primer juego de coches en el que puedes destrozar tu coche y el de tus contrarios, sin que te entren remordimientos", 93%

Hobbyconsolas: "¿Quién dijo que las segundas partes son malas? Destruction Derby 2 añade aún más diversión y espectacularidad al ya número 1, Destruction Derby", 94%







Los Mejores Juegos al Mejor Precio

P.V.P. Recomendado 3.990 pts.



FORMULA 1

Superjuegos: "Es sin duda alguna, y si nadie lo remedia, el mejor simulador de Formula 1 y juego de carreras que hemos podido ver", 94%

Hobbyconsolas: "Psygnosis ha creado una Joya del Género de Carreras", 96%





PlayStation PLATINUM™

● Puesta al día

Heart of Darkness

Infogrames ataca de nuevo. La compañía gala, creadora de V-Rally, está dispuesta a hacer la competencia al mismísimo Oddworld, con un juego que se enmarca dentro del género de las plataformas

Y qué tiene que ver con el genial juego protagonizado por Abe? Pues ante todo: su concepción gráfica. Sus espectaculares gráficos en dos dimensiones se benefician de la utilización de unos cuantos millones de colores y gracias a la cantidad de matices que puedes observar en pantalla, en muchos momentos, te puede parecer que estás ante un juego en 3-D.

Por lo demás, *Heart of Darkness* no es más que un juego de plataformas, pero qué plataformas.

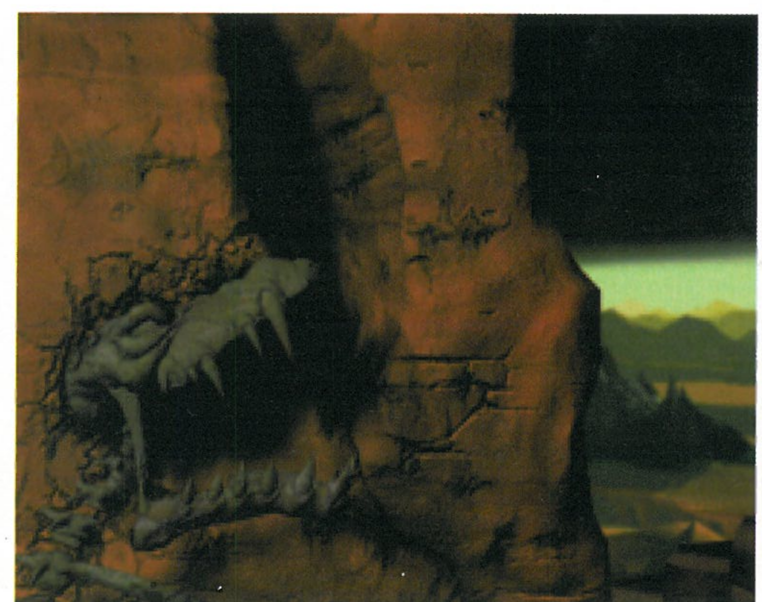
La historia te sitúa en una pequeña y tranquila ciudad (¿quizás la tuya?) donde vive un curioso chaval llamado Andy (¿quizás tú?). Este muchachote además de ser un excelente inventor tiene otra característica de la que no se puede escapar: el miedo a la oscuridad. La relativa tranquilidad de nuestro héroe se ve truncada por el secuestro de su querida mascota, su perro Whisky. Pero sus raptores no son una banda de fanáticos religiosos o unos guerrilleros chiitas, su carcelero no es otro que el Maestro de la Oscuridad y su grupo de colaboradores. Así que imagina el dilema en el que se encuentra el pobre Andy. ¿Se introducirá en el país de la oscuridad venciendo sus propios miedos? ¿Podrá acabar con las ocho extensísimas fases que completan el juego? Y si es así, ¿podrás tú, contemplar la maravillosa visión de las innumerables e impresionantes secuencias de vídeo que enriquecen esta nueva maravilla?

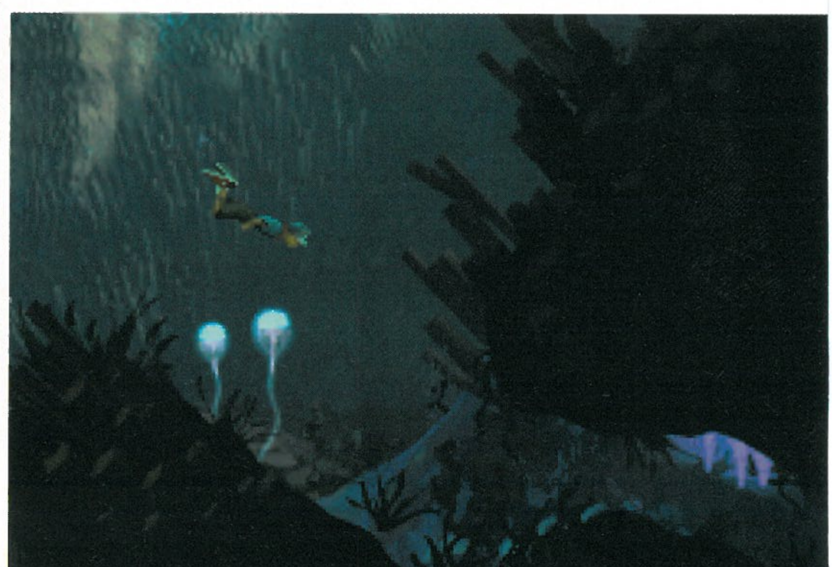
Infogrames Ibérica tiene previsto el lanzamiento de este título para este mes de junio así que pronto podrás hacerte con él. *Heart of Darkness* está llamado a convertirse en un auténtico bombazo. Sus gráficos, su música, sus personajes, las impresionantes imágenes de las secuencias de vídeo (unas de las más espectaculares jamás vistas hasta ahora), su desarrollo y sus montones de detalles, parecen darnos la razón.
Paciencia.


▲ **Los gráficos en dos dimensiones son espectaculares.**









Puesta al día

Carmageddon

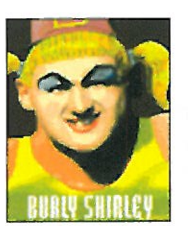
Si pensabas que Grand Theft Auto se diseñó para impresionar, tienes toda la razón. Pero espera a ver la que va a montar Carmageddon, sobre todo entre la comunidad campestre

Ríete de *Mad Max*. En *Carmageddon*, el último título de SCI, sí que se trata de ser un auténtico salvaje del volante, ya que el objetivo primordial del juego no es otro que el de tapizar el asfalto de la carretera con una alfombra de sangre de todo lo atropellable. De hecho, este juego ya es todo un éxito en el entorno PC, pero seguro que cuando la versión para PlayStation esté acabada habrá ganado muchos enteros.

Este título es tan salvaje que la editora SCI tuvo que ir a juicio para revocar la sentencia que les obligaba a retirar toda la sangre que aparece. Y estamos hablando de cantidades industriales de sangre. En tu irresponsable ruta por los 36 circuitos del juego, recibirás un premio por cada peatón y, aunque te suene raro, por cada vaca que aplastes contra el asfalto. La verdad es que parece que las vacas no tienen otra cosa que sangre (y ojos), y los neumáticos de tu vehículo estarán encantados de reventarlas y dejar una marca roja y brillante a tu destructivo paso. Y si esta trama te parece infantil, recuerda que, como juego de carreras, *Carmageddon* para PC gozó de un recibimiento entusiasta por parte de la prensa y del público.

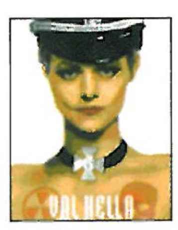
Todavía es pronto para la versión de PlayStation, y no hemos podido ver ninguna captura o código jugable (las imágenes de este artículo corresponden a la versión para PC), así que no podemos avanzarte cambios importantes. Está claro que los de SCI estarían locos si lanzaran *Carmageddon* para PlayStation sin un modo para varios jugadores. Eso lo esperamos todos. Habrá que ver...

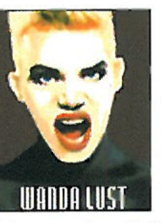


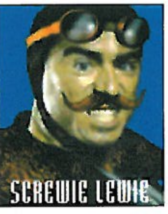


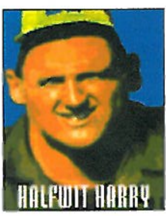


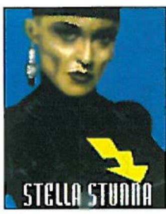












▲ Los corredores de Carmageddon, como era de esperar, son una pandilla de dementes sin escrúpulos. Sus nombres son de lo más representativo: Ivan The Bastard o Dominatrix Stella Stunna. Parecen sacados de una novela de Dickens.





▲Un buen método para rebajar la producción de leche que pretende la UE.



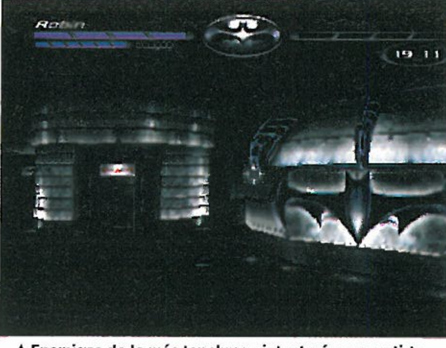
▲ Se ha criticado al equipo de desarrollo la inclusión de unos globos oculares demasiado grandes y poco realistas. Mira que hay gente puntillosa.

Intro

Noticias y novedades sobre el mundo PlayStation



▲ El torso de nuestro musculoso héroe.



▲ Enemigos de lo más tenebroso intentarán convertirte en croquetas de murciélago.

Puesta al día

Batman & Robin

Parece que después de tanto esperar va a ver la luz uno de los juegos que ha sufrido casi tantos retrasos como la Sagrada Familia

Se trata de *Batman & Robin*, las aventuras del hombre murciélago y su fiel compañero. Creemos-parece-quizás-quién-sabe-ojalá que salga al mercado a finales de junio (o eso nos comentaron los capos de Acclaim). El trabajo de perfeccionamiento que se está llevando a cabo en el cuartel general de Probe parece no tener fin y si el juego se beneficia de tan ardua tarea puede que se trate de un nuevo y auténtico bombazo.

De momento, en *PlayStation Power* tenemos que conformarnos con una versión inacabada que, aunque no nos permite hacer una valoración final, si nos acerca un poco más al título.

Como primera novedad destacable, te avanzamos que el juego cuenta con la elección de personaje. Tres son los personajes que se pondrán a tu disposición: Batman, Robin y Batgirl. Cada uno de ellos tendrá su propio vehículo especial (el famoso Bat-móvil, en el caso del jefe y una bat-moto, que estará a disposición del par de jovenzuelos). Sobra decir que cada uno de ellos tendrá características particulares así como golpes especiales.

Eliminar a los malvados Mr Freeze y Poison Ivy será el objetivo de estos tres aventureros. Pero no te creas que se trata de otro *beat 'em up* de perspectiva horizontal (como sucedía con *Batman Forever*). En esta nueva entrega, deberás completar una compleja aventura que combina elementos de aventura gráfica (los textos y las voces aparecerán en castellano), aventura de investigación y, como no, mamporros a mansalva. Los amantes de los golpes podrán realizar algún que otro combo. Toda esta completísima odisea te llevará a recorrer increíbles escenarios en 3-D, mientras te enfrentas a todo tipo de enemigos de aspecto poligonal. Como siempre, Gotham City derrocha barroquismo por los cuatro costados.



▲ Gotham sigue desprendiendo barroquismo por los cuatro costados.

¿Quién sabe si ésta será la última noticia antes del análisis final? PSP

Noticias

Resident Evil 2

Zombies para celebrar el éxitazo de ventas

Resident Evil 2 ha sido el mayor bombazo del sector de los videojuegos en España de toda la historia. Su primera parte, su historia, su ambientación magistral, el carisma de sus personajes, la realización técnica, y sobre todo, el gran trabajo de marketing por parte de Virgin Interactive España lo han convertido en el juego más vendido en el plazo de un semana en nuestro país. Concretamente, fueron 50.000 los ejemplares que se vendieron en los primeros siete días desde su salida al mercado.

Para celebrarlo, Virgin Interactive España, más exultante que nunca, organizó una fiesta por todo lo alto que sirvió, por supuesto, de presentación oficial del programa en cuestión y, cómo no, *PlayStation Power* estuvo allí.

Siete días después de marcar un precedente histórico con el exitazo de lanzar el juego una noche antes que en el resto de Europa, Virgin nos invitó a meternos en el papel de protagonista de *Resident Evil 2*, pasando una terrorífica velada en el Pasaje del Terror del Parque de Atracciones de Madrid.



Allí, aparte de asustarnos con la presencia de algunos de los más míticos personajes de películas de terror, se habilitó una pantalla gigante en la que se proyectaron las atroces aventuras de Leon con un lanzagranadas al hombro. Mientras estábamos entretenidos gozando de dichas imágenes, Virgin enunciaba los datos de ventas de *Resident Evil 2*. A saber: Más de UN MILLÓN de copias vendidas el día del lanzamiento de *Resident Evil 2* en Europa, cifra que ha superado todas las expectativas de ventas habidas y por haber.

Ciertamente, nos impresionó el cariño y la seriedad con que Virgin Interactive España trata al mundo de los videojuegos. Sin duda, actitudes de esta índole son las que necesitamos para que los videojuegos empiecen a ocupar en la sociedad el lugar que les corresponde. Gracias. PSP



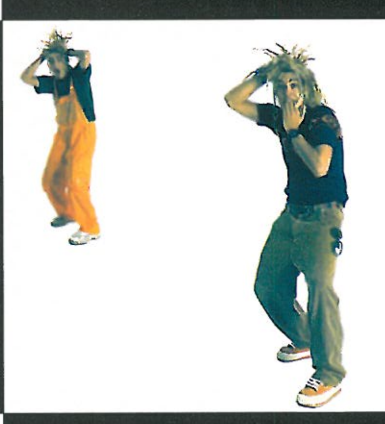






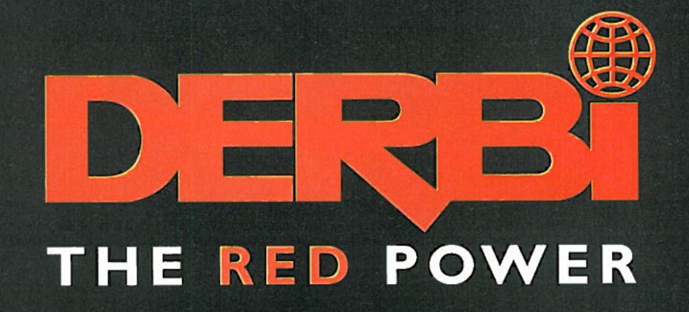
















Lo único estable en tu vida

http://www.derbi.com



Luces, cámara, acción... Las películas son grandes negocios pero ¿por qué no ocurre lo mismo con las licencias para juegos?

De Cine

Ahora que tenemos una consola tan poderosa como la PlayStation, ¿se decidirán por fin las empresas de desarrollo a crear juegos decentes basados en grandes éxitos de taquilla?

La realización de *Parque jurásico* hace cinco años costó más de 60 millones de dólares (unos 9.000 millones de pesetas), lo que la convirtió en la película más cara de la historia. Desde entonces, los costes de producción se han visto inmersos en una vorágine de locura y han llegado a alcanzar límites insospechados, que incluso marean con las cifras que manejan. El último ejemplo nos lo ha brindado James Cameron, que convenció a los estudios para que abonaran los 200 millones de dólares (30.000 millones de pesetas) que ha costado su megaproducción, *Titanic*. Y cuando todos pensaban que iba a convertirse en el mayor fiasco de la historia, va y recupera todo el dinero invertido... ¡en la primera semana de proyección!

Las películas son un gran negocio. Es una industria que mueve billones de dólares. Si esto es así ¿por qué el ejemplo no cunde en la industria del vídeojuego? ¿Por qué una consola tan poderosa como la PlayStation cuenta con apenas una docena de títulos basados en películas? Y lo que es peor ¿por qué la



De Cine

media de puntuación que han recibido estos juegos en *PlayStation Power* no pasa del 41%? Es un hecho curioso por más de una razón. Como ya hemos dicho, la industria cinematográfica es muy poderosa. En esta locura presupuestaria el dinero fluye a raudales. Pero también las empresas editoras de juegos gastan gran cantidad de dinero en guionistas, diseñadores y pensadores para crear sus juegos y, a veces, consiguen dar con conceptos realmente interesantes. Por lo tanto, sería lógico invertir en juegos basados en películas, ya que gran parte del trabajo creativo ya está realizado. El ahorro monetario sería evidente.

¿Y qué me dices de esa reciente avalancha de películas de ciencia ficción? Títulos como *Independence Day* o la inminente *Godzilla*. Estamos hablando de las típicas tramas que atraen a los fans de los videojuegos. No parece lógico que el mercado de licencias para videojuegos sea tan escaso. Pero sólo tienes que mirar al pasado más reciente para descubrir el porqué de esta situación y averiguar que el futuro no se presenta mucho más halagüeño.

A principios de esta década, la industria del vídeojuego se volvió loca con las películas. Cuando a una revista especializada llegaba la última hornada de títulos por revisar, uno podía estar seguro de que una buena parte de esos juegos serían licencias de películas. Y también podía asegurar que en el 99% de los casos se trataría de unos títulos bastante malos. No se sabe por qué casi todos eran una auténtica porquería, pero si sigues leyendo podrás hacerte una idea de la trágica situación que se vivió.

El cínico usurero (primera parte)

En enero se anuncia una película que aparecerá en verano. Una importante empresa de edición de juegos pone una buena cantidad de dinero sobre la mesa de los estudios cinematográficos para hacerse con la licencia de la película. Cuenta con el mejor equipo de desarrollo. Al mejor equipo de desarrollo se le dice que el juego tiene que estar listo para... «antes-de-ayer». Se gastan otro pastón para promocionar el juego. Resultado final: el título tiene un aspecto estupendo, su jugabilidad es una verdadera... porquería, pero se vende como rosquillas gracias al renombre de la película.

Próximamente

El quinto elemento
De: Kalisto

La historia

La Tierra está amenazada por Evil (el Mal). Sólo el quinto elemento (una chica) puede pararlo, pero necesitará la ayuda de Corben Dallas y Ruby Rohd.

El juego

Es un aventura de acción en 3-D de aspecto similar a *Tomb Raider*. La heroína Leeloo tendrá que buscarse la vida a lo largo de 15 niveles repletos a su vez de subniveles. El equipo de desarrollo ha trabajado en estrecha colaboración con el *staff* de la película. Su propósito es que el juego sea lo más parecido posible al film.

Posible frase promocional

«Llega un momento en la vida de cualquiera en el que cuatro elementos no bastan»



Ya en tu PlayStation

Men In Black
De: Gremlin

La historia

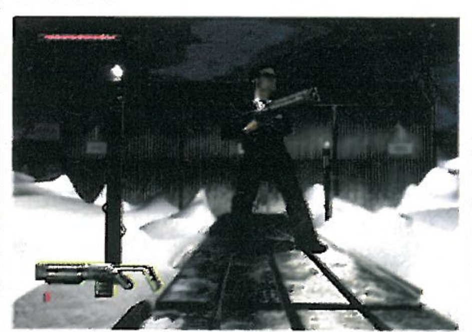
Jay Edwards pasa a engrosar las filas de una organización secreta que persigue y controla la actividad alienígena en la Tierra. Él y su compañero Kay intentan atrapar a un terrorista extraterrestre.

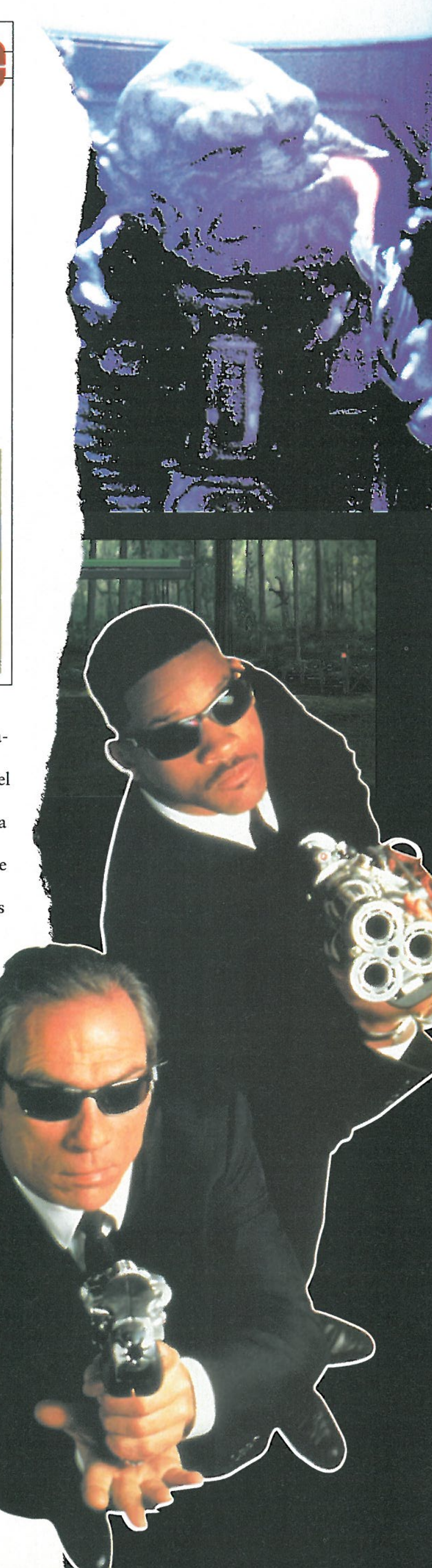
El juego

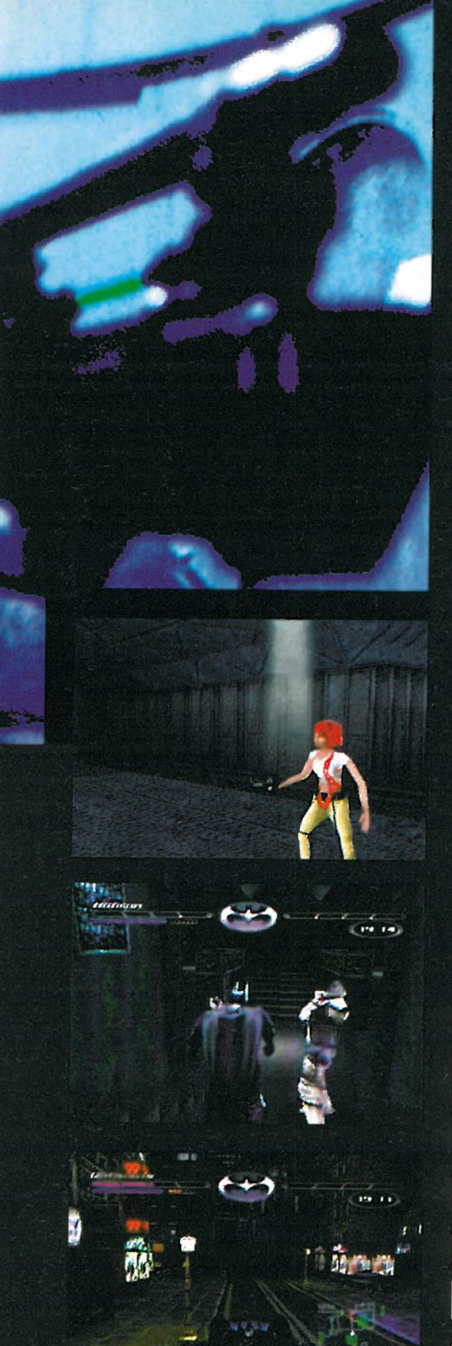
Es una aventura al estilo de *Resident Evil* con más de 200 pantallas. Aparecen los mismos personajes que en la película, pero la trama es original y se centra en un plan alienígena que pretende robar cerebros humanos para construir una consciencia procesadora del tamaño de una galaxia. Aunque pertenece al género de la aventura, también se puede gozar de buenas dosis de tiro al alien.

Posible frase promocional

«Eran hombres, vestían de negro, y su misión no era de este mundo...»







Ya en tu PlayStation

Spawn
De: Sony

La historia
Al Simmons, un agente del gobierno, muere y va al infierno por sus crímenes. Pero hace un pacto con el diablo para que le devuelva la vida y pueda volver con su esposa. A su regreso, se dedica a combatir el crimen como Spawn.

El juego
Spawn, el juego, es una mezcla de exploración y *beat 'em up*, aunque tiene mucha mejor pinta que algún que otro título, que también era un cóctel similar. No es maravilloso en ninguno de los dos géneros, pero al menos los personajes están bien hechos y los gráficos presentan una atmósfera oscura y agobiante muy bien conseguida.

Posible frase promocional
«No lo mandes al infierno. Ya ha estado allí»



«Apenas hay una docena de juegos para PlayStation basados en películas y la puntuación media que han recibido hasta ahora en PlayStation Power es del 41%»

El cínico usurero (segunda parte)
Se anuncia una película para niños. No es lo suficientemente atractiva para las grandes editoras. Consecuencia: una compañía menor se hace con los derechos. Pone a trabajar en el proyecto a un equipo de incompetentes. Se produce un juego de plataformas para niños de diez años con algunos elementos que recuerdan vagamente a la película y que forman un pastiche incomestible. El juego se vende bien gracias a que los desesperados padres tienen que ceder al final ante la insistente cantinela de sus pequeñuelos, que claman al cielo por ese juego de *Sólo en casa 2* o algo por el estilo.

Crimen de imitación
También dispones del enfoque relajado. En un momento dado, un editor decide que ya es hora de que alguien produzca el «juego de la película». Se analiza cada escena del film, fotograma a fotograma y se convierte en un subjuego que pretende ser interactivo y ofrecer una buena jugabilidad. El resultado final es a) una torre de Babel incomprensible; b) predecible al ciento por ciento y c) un producto que llega demasiado tarde.

Algo falla
Una pequeña compañía de edición consigue convencer a alguna productora para hacerse con los derechos de algún éxito de taquilla. Sin embargo, la estrella de la película no está de acuerdo con la decisión y no cede sus derechos de imagen. Al final aparece un juego en cuya tapa de presentación aparece un personaje musculoso dibujado que podría ser o no ser el omnipresente Arnold Scwarzenburger...

Licencia licenciada
Un editor sin mucho éxito se encuentra removiendo un día los montones de una tienda de segunda mano y medio enterrados entre viejos *singles* de grandes éxitos de los

EN UN FUTURO PRÓXIMO

TÍTULO: Rollerball

La historia
Estás en el año 2018 y se ha conseguido acabar con el crimen y las guerras. En su lugar, las Corporaciones gobiernan el mundo y las diferentes zonas están representadas por unos equipos que practican un deporte futurista muy violento que se llama Rollerball.

Lo que nos gustaría ver
Violencia a raudales. Imágenes en 3-D rápidas y fluidas. Una extensa gama de salvajes y efectivos ataques especiales. Se debería prestar más atención a la violencia que al deporte en sí.

Lo que nos decepcionaría
Una patochada deportiva al estilo de otras que ya circulan por el mercado.

Posibilidades de éxito
No muchas. Es una película clásica, con una trama intrigante, pero la experiencia nos enseña que los juegos basados en deportes futuristas son muy pobres.

TÍTULO: Alien Resurrection

La historia
Unos científicos crían a un alien que después se escapa. Se crea un clon de Sigourney Weaver y se quita del medio a la reina, pero debido a un accidente inexplicable, la heroína resulta estar compuesta por dos partes de Ripley y una del alien. La raza humana está en peligro, sólo un grupo de valientes pueden salvarla y bla, bla, bla...

Lo que nos gustaría ver
Algo parecido a *Resident Evil* con escenas de vídeo dramáticas, un armamento imaginativo y una buena dosis de terror y acción frenética.

Lo que nos decepcionaría
Otro clon insulso y pobre de *Doom*.

Posibilidades de éxito
Algunas. Aunque se trate de un *shoot 'em up* sin pretensiones, si está bien hecho puede estar bien. Sin embargo, la licencia de *Alien* ya empieza a estar un poco pasada.

TÍTULO: Godzilla

La historia
Unas pruebas nucleares provocan la resurrección accidental de Godzilla. Muy enfadado, decide vengarse de Manhattan. Es entonces cuando un nutrido grupo de héroes tiene que encargarse de la bestia gigantesca que hace que el T-Rex de *Parque jurásico* sea tan temible como el pato Lucas.

Lo que nos gustaría ver
Un juego de acción bien construido en el que tengas que moverte por una ciudad tridimensional rescatando a la gente de las garras del incontrolado Godzilla en un tiempo limitado. Al final, el juego debería concluir con una batalla titánica a tiempo real contra un Godzilla poligonal enorme que sirviera de colofón a una aventura sin precedentes.

Lo que nos decepcionaría
Una pobre y decepcionante remodelación del viejo clásico de las recreativas *Rampage* con un dinosaurio de dibujos mal animado machacando una ciudad cualquiera, comiéndose a la gente y arrancando pedazos de los edificios.

Posibilidades de éxito
Apunta maneras. Pero si al final resulta que juegas con el propio Godzila podría ser de lo más absurdo. Habrá que esperar.

De Cine

años sesenta y cómics roídos por las polillas de *El capitán trueno* descubre un lote compuesto por los derechos de una vieja película, un flexo oxidado y un huevo de madera para remendar calcetines por el módico precio de 499 pesetas. Encantado de la vida, decide editar un estupendo juego basado en un «clásico de culto» y lo envía a la prensa especializada para que alaben su brillante idea. Piensa que no debe ser el único que crea en las enormes posibilidades de un *beat 'em up* basado en *Lo que el viento se llevó*.

Teniendo en cuenta todos esos factores, es fácil entender que los editores de software se pillaran los dedos debido a esta fiebre de licencias, por lo que dejaron de interesarse en el carísimo marco legal que supone la adquisición de los derechos de una película. Se olvidaron de asumir las presiones argumentales que este proceso conllevaba. Pero todavía nos queda otra variable que todavía no hemos tenido en cuenta. Podríamos ser benévolos con las empresas editoras y defenderlas con el argumento de que las viejas consolas de 16 bits no tenían el potencial suficiente como para poder reflejar el espíritu de una película en el entorno de un juego. ¿Ahora estamos preparados? ¿La PlayStation es la máquina que puede llevar a cabo semejante tarea?

Próximamente

El mañana nunca muere
De: MGM

La historia
Eliot Carver, magnate de los medios de comunicación, planea iniciar una guerra con China. Bond se dispone a descubrir qué pasa y, como siempre, acaba envuelto en todo tipo de persecuciones y tiroteos.

El juego
El mañana nunca muere empieza justo donde acaba la película (un dato esperanzador, ya que de esta manera el equipo de desarrollo no ha tenido que ceñirse al guión del film). Es una mezcla de géneros que toma pedazos de diversas películas. Puedes disfrutar de algunas escenas de esquí, de conducción, de buceo y hasta de alguna que otra misión en primera persona al estilo de *GoldenEye*.

Posible frase promocional
«Me llamo Bond, James Bond... ¿una partidita?»





LOS JUEGOS EN LAS PELIS

Si piensas que casi todos los juegos que se basan en una película son malos, deberías echar un vistazo a los pocos ejemplos de películas que nacen a partir de un videojuego. Pero no te desesperes. Nos hemos enterado de que hay un par en preparación que, si les dan el enfoque adecuado, podrían hasta llegar a ser entretenidas.

Por razones evidentes de lealtad y de respeto por el buen gusto, nos olvidaremos de hablar del tremendo fiasco que supuso *Super Mario Bros* y hablaremos directamente de *Street Fighter – La película*. Sus protagonistas eran el recientemente fallecido Raul Julia como M Bison, el belga de pura cepa Jean Claude Van Damme, en el papel del arraigado japonés Ryu y la jovial antípoda australiana Kylie Minogue como la intransigente británica Cammy (eso antes de que se convirtiera en una abanderada de la moda y en una especie de osito amoroso). La película fue un desastre sin paliativos. El argumento intragable, unos trajes ridículos y unas secuencias de acción de teatrillo de colegio se conjuntaron para asegurarse de que cualquier parecido con el juego original era pura coincidencia.

Después llegó *Mortal Kombat*. En este caso los actores eran desconocidos, exceptuando a Christopher Lambert, el francés que hizo de escocés en *Los inmortales*. Y también en este caso la película fue otro desastre. Sin embargo, en su favor hemos de decir que incorporaba algunas escenas de lucha medianamente decentes y unos efectos especiales pasables. Pero ante tremendo fracaso, todo apuntaba a que en Hollywood no había nadie dispuesto a seguir apostando por películas basadas en videojuegos. No obstante, aún queda un rayo de esperanza. Nos acaban de llegar noticias que anuncian que la Paramount por fin ha dado luz verde al proyecto para llevar a la gran pantalla una versión de *Tomb Raider*. Y parece ser que se lo están tomando en serio y no van a permitir que el tema se reduzca a un producto del montón de bajo presupuesto destinado irremediablemente a aparecer directamente en formato de vídeo. El proyecto estará coproducido por Lawrence Gordon (*Jungla de cristal, Depredador, 48 Horas, Campo de sueños, Boogie Nights*) y Lloyd Levin (*Boogie Nights)* y la favorita para interpretar el papel principal es nuestra estimada Elizabeth Hurley. Sí, ya sabemos que quizá no sea la actriz con más talento de su generación, pero seguro que tiene el cuerpo y la forma necesarios para meterse en la piel de la aventurera y aristocrática Lara Croft. Si *Tomb Raider: La Película* siguiera la herencia dejada por la trilogía de *Indiana Jones* seguro que los chicos de la Paramount se apuntaban un tanto importante.

Para acabar, hemos de destacar también los débiles rumores que corren acerca de una versión cinematográfica de *Resident Evil*. Desde luego, se trata del juego que mejor encaja con el espíritu de una película. Tenemos sangre, gore, *zombies* y monstruos a raudales. Ocasiones para fardar de efectos especiales no faltan. Y, además, no se puede negar que este juego está inspirado, sin ningún tipo de duda, en las películas del famoso director George A. Romero (*El día* y *La noche de los muertos vivientes*), que fue el encargado de dirigir el carísimo anuncio (dos millones de dólares) de *Resident Evil 2* (un anuncio que sólo se podrá ver en Japón, ¡maldita sea!). Pero todavía no está claro si el veterano Romero se implicará en la película. Nosotros le aconsejamos que no se lo piense dos veces y que realice por fin la película de *zombies* que todos estamos esperando.



La evidencia de la realidad debería demostrarnos que no. Pero, como siempre, tenemos la excepción que pone en duda cualquier teoría. Y esa excepción no es otra que la trilogía de *La jungla de cristal*. Es un juego enorme que se basa en las tres películas, cuyo desarrollo llevó mucho tiempo pero que desde el principio se trató, antes que nada, como a un JUEGO. El argumento de las películas apenas si se respetó, pero se captó la esencia de las tres y se trasladó a una mezcla fascinante de juego de carreras y disparos. La presencia de este título estupendo hace que los otros títulos de licencias cinematográficas sean aún más decepcionantes.

Pero aún nos queda un rayo de esperanza. Últimamente parece ser que se tiende a no lanzar los juegos a la vez que la película, con lo que se puede dedicar más tiempo a su desarrollo. Además, la mayoría de estos juegos son aventuras de acción, un género que se presta a una experiencia cinematográfica, al menos más que el de plataformas o esas otras extrañas mezcolanzas inverosímiles que se han ido inventando hasta ahora. Podría ser que, por fin, las empresas de edición hayan decidido arriesgarse de nuevo pero esta vez prestando a los juegos y a su desarrollo toda la atención que necesitan. Y si al final, esta última hornada de licencias de películas resulta tan insulsa y depresiva como la que nos ha ido llegando hasta ahora, podemos conformarnos con la idea de que dentro de unos años, cuando la PlayStation 2, basada en tecnología DVD campe por sus fueros, quizá gocemos de unos vídeojuegos que, por fin, hagan justicia a sus taquilleros compañeros de pantalla. PSP

«La trilogía de La Jungla de cristal es una excepción. Es un gran juego que se basa en las tres películas, en el que lo más importante es el JUEGO en sí»

LA LICENCIA PERFECTA...

¿Cuál sería el juego perfecto basado en una película? Está claro que eso depende de la película. Un equipo de desarrollo tiene que enfocar un juego basado en *Starship Troopers*, por poner un ejemplo, de forma diferente a como lo haría si la licencia fuera de una cinta al estilo de *Paseando a Miss Daisy*. Pero en nuestra humilde opinión, el juego de película perfecto ya existe, aunque no se trata de una licencia de ninguna película. Pensarás que estamos locos, pero nosotros creemos que la licencia perfecta de una película es, ni más ni menos, *Resident Evil 2*. Durante años las compañías editoras no han parado de alabar las películas interactivas mientras que los periodistas especializados en informática se burlaban de semejante término. La verdad es que la película interactiva siempre ha sido un sueño dorado, y han abundado los productos que se han autodenominado así, aunque no pasaban de ser puros cócteles de secuencias de vídeo animado y poco material jugable. Pero si existe algún juego al que se le puede aplicar el término de película interactiva, ése es sin duda *Resident Evil 2*. La secuencia introductoria, la trama que se va desarrollando poco a poco, las escenas de vídeo explicativas de alta calidad, la tensión, el horror y esa acción constante tan bien diseñada se conjugan para formar una auténtica experiencia cinematográfica, una experiencia en la que tú puedes participar. Si todas las licencias de películas fueran así, el mundo sería un lugar mejor. La buena noticia es que a lo mejor alguien lo está intentando...

¡Trucos!



Las MEJORES y MÁS GRANDES guías del mundo PlayStation

Tomb Raider 30



▲ ¿Has acabado el juego pero todavía te falta por descubrir algún secretillo? ¿Acabas de adquirir esta maravilla de título a un precio de ganga? Síguenos por todos los caminos y conoce cada uno de los secretos del juego.

DD2 33



► Trucos para conducir, trucos para seleccionar coches y estrategias. No conduzcas sin esta guía. Todo lo que siempre has querido saber sobre DD2 lo encontrarás en la página 33. Lo mejor que puedes hacer es leerla ¡YA!

Wipeout 2097.........................38





▲ Tendrás que esperar un poco para saborear toda la acción Platinum. Te avanzamos UNA GUÍA COMPLETA DEL JUEGO. Todos los niveles, al descubierto, con sus códigos y trucos.

Command & Conquer..............34



▲ Acaba el juego con nuestra guía de Gemas fácil y rápida.

¡Trucos!

Nada de medias tintas: ¡SOLUCIONES COMPLETAS!

Tomb Raider

¿Has finalizado Tomb Raider? ¿Lo acabas de comprar en Platinum? En cualquier caso, seguro que no tienes todos los secretos... Así que prueba con nuestra guía...

LAS CUEVAS NIVEL 1

Secreto 1
¿Recuerdas la piedra inclinada en cuya parte superior estabas seguro de que había algo de valor? Tenías razón. Para llegar al primer secreto, tienes que ser muy hábil en el salto desde la piedra resbaladiza. Debes usar la roca sesgada para alcanzar el saliente de la puerta de enfrente. Para llegar ahí, salta hacia atrás y luego hacia delante desde la cara inclinada o bien trepa a la parte de atrás de la roca sesgada y salta mientras te deslizas. Deberías agarrarte a la base de la puerta para hallar el botiquín secreto.

Secreto 2
Cuando entres en la primera caverna con murciélagos, dispárales y luego dirígete al montón de nieve del rincón. Asciende lo más alto que puedas, agárrate al saliente y súbete. Mata al murciélago y hazte con el botiquín.

Secreto 3
Entra en la sala en la que atacan los dos lobos. Mira la pared del fondo en la que observarás un muro hábilmente oculto por la vegetación. Cruza la puerta hasta un saliente. Salta al otro lado y encontrarás el tercer secreto: un gran botiquín.



CIUDAD DE VILCABAMA NIVEL 2

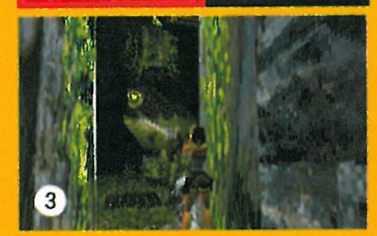
Secreto 1
Sumérgete en la piscina y gira a la derecha en el cruce submarino. Haz un giro de 180° a la izquierda hasta llegar a los pilares y tira de la palanca para abrir una puerta secreta. Si te queda más o menos la mitad de aire nada al lado opuesto de la sala de los pilares, hacia la zona iluminada. Pulsa el otro interruptor para abrir una escotilla sobre ti, donde puedes llenar tus pulmones y recoger el primer secreto.

Secreto 2
Esta vez gira a la izquierda en el cruce submarino. Nada hasta llegar a una sala con fuentes de serpientes. Sal del agua, cruza la puerta secreta que has abierto antes y agénciate el segundo secreto: el botiquín de costumbre y algunas balas de Magnum.

Secreto 3
Justo después de matar al oso final de este nivel, ve a la puerta abierta (hay una puerta cerrada a la derecha). Entra en la sala y sube por las escaleras a la sala del interruptor. Frente al interruptor hay un pasadizo que lleva a la sala que guarda el tercer secreto: munición para Uzi.



EL VALLE PERDIDO NIVEL 3



Secreto 1
Dispara al T-Rex y pasa corriendo bajo el puente a las dos cascadas. Mira a la derecha de la cascada que está más a la derecha. Hay un saliente y arriba está el primer secreto: cartuchos de escopeta.

Secreto 2
Desde el saliente que hay entre las cascadas, salta al tercer saliente. Desplázate con las manos entre las cascadas y obtén el segundo secreto: cartuchos y balas de Uzi.

Secreto 3
Sube al saliente que hay a la derecha del templo. Salta a la izquierda hasta el segundo saliente, luego al tercero y agárrate al cuarto. Salta al tejado del templo para conseguir el tercer secreto: un botiquín.

Secreto 4
Antes del puente que hay junto al *puzzle* de las ruedas dentadas, déjate caer y agárrate al saliente. Desplázate a la izquierda y suéltate para hallar el cuarto secreto.

Secreto 5
Encuentra el esqueleto junto a una escopeta. Nada por un túnel, emerge y verás cartuchos de escopeta y un botiquín.

TUMBA DE QUALOPEC NIVEL 4



Secreto 1
Una vez pases la pistola de dardos, sube a la derecha, más allá de los dardos. Pasa por el agujero que hay junto al ídolo, corre luego como un poseso al rincón izquierdo sobre las baldosas que ceden y encuentra el primer secreto: cartuchos de escopeta.

Secreto 2
Desde el secreto 1, déjate caer por el saliente cercano, desplázate al muro exterior y tírate al suelo con pinchos. Anda despacio (no corras) y con cuidado por entre los pinchos para hacerte con el segundo secreto: cartuchos de Magnum.

Secreto 3
Tras aporrear a Larson, zambúllete en la piscina, nada al fondo y pasa por un pequeño túnel (búscalo, está ahí). Al final de dicho túnel obtendrás el tercer secreto: un botiquín y algunas balas de Magnum.

PEQUEÑOS TRUCOS

Oddworld: Abe's Odyssey

Truco de voz
Mantén apretada la tecla R1 y pulsa TRIÁNGULO, ARRIBA, CÍRCULO, IZQUIERDA, X, ABAJO, CUADRADO e IZQUIERDA durante el juego. Ahora podrás imitar claves de acceso sin hacer el menor ruido.

Bloody Roar

Modo Cabezón
Juega en el modo normal y coloca el cursor encima de un púgil dentro de la pantalla de selección de personajes, luego, mantén apretada la tecla L2 y pulsa CÍRCULO.

Luchadores pequeños
Sitúa el cursor encima de un púgil en la pantalla de selección de personajes, mantén apretada la tecla R2 y pulsa CÍRCULO para convertir a tus luchadores en perfectos enanos.

Gran cuadrilátero
Dale una buena paliza a diez o más jugadores en el modo Survival para acceder a la opción de cuadrilátero grande.

Cuadrilátero Shuriken
Termina el juego con Greg con un cuadro de habilidad de cuatro o superior para acceder a la opción de luchar en un cuadrilátero pequeño.

Cuadrilátero abierto
Acaba el juego con Mitsuko con un cuadro de habilidad de cuatro o superior y podrás acceder a la opción de luchar en un escenario sin muros.

Muros invisibles
Termina el juego con Fox con un cuadro de habilidad de cuatro o más para acceder a la opción de luchar en un escenario de muros invisibles.

Modo Curación
Termina el juego con Bakuryu con un cuadro de habilidad de cuatro o superior y podrás acceder a la opción de luchar con la ventaja de ir recuperando paulatinamente la energía.



EL DISPARATE DE ST. FRANCIS | NIVEL 5

Secreto 1
Ponte a la izquierda más extrema de la puerta junto a las flechas. Salta a la izquierda, luego a la derecha y arriba, aferrándote al saliente más pequeño, y anda despacio hacia atrás. Salta a la pendiente más baja y luego agárrate al saliente que hay sobre ti para llegar al primer secreto: cartuchos de escopeta y un botiquín.

Secreto 2
Baja por el *hall* desde la sala principal (hazlo deslizándote) y salta justo antes del final de la pendiente. Deberías caer en un pequeño saliente de debajo. Salta hasta la puerta y agárrate (si fallas deberás volver a empezar) para obtener el segundo secreto: cartuchos y un botiquín.

Secreto 3
A partir del segundo secreto, mata al cocodrilo, salta al agua y nada adelante y hacia arriba hasta la primera abertura para descubrir el tercer secreto: otra vez cartuchos de escopeta.

Secreto 4
Justo tras tirar de la palanca para abrir la puerta de Thor, salta a la derecha, cuidando de caer sobre el disparador de la puerta secreta (un cuadrado gris). Gira a la derecha y ve luego al borde. Al caer, da una voltereta y sigue adelante. Ve rodando hasta el borde y déjate caer (no olvides matar a los dos murciélagos). Déjate caer de nuevo (asegúrate de tener suficiente salud para sobrevivir) y cruza la puerta secreta para llegar al cuarto secreto: un botiquín y cartuchos de Magnum.

COLISEO | NIVEL 6

Secreto 1
En el segundo saliente del templo (tras el salto) debes mirar en diagonal a tu alrededor para hallar una puerta secreta. No entres, deslízate en su lugar por la cuesta y salta cuando llegues al fondo, yendo a parar a un pequeño saliente. Mira a la izquierda, más allá del agua, y en teoría verás un pasillo oculto. Da un salto largo hasta ahí y encontrarás el primer secreto: cartuchos de escopeta.

Secreto 2
Tras matar a los dos cocodrilos salta al muro que hay a mano izquierda, cerca del borde, y agárrate a una grieta de la pared. Desplázate hasta que el hueco sea lo bastante amplio para poder pasar y verás el segundo secreto: cartuchos de escopeta.

Secreto 3
Esto es muy complicado pero vale la pena. Tras pasar corriendo el suelo del coliseo, disparar al tigre y mantener a raya los avances del tipo que no deja de dispararte, sube las escaleras y entra en la puerta. Métete en la sala iluminada. Para salir, debes ponerte junto a un pilar concreto. Sitúate a la derecha del pilar izquierdo y ponte contra la pared (la puerta debería estar a tu derecha). Corre adelante y salta entonces al bloque, intentando caer en el lado derecho. Da de inmediato un salto lateral a la derecha, luego una voltereta hacia atrás, luego un salto lateral a la izquierda y otro salto adelante para cruzar la puerta en la que hallarás el tercer secreto: dos botiquines, balas de Uzi y un par de Magnums.

EL DEPÓSITO | NIVEL 8

Secreto 1
Ve más allá de los puntos de grabación junto a los pilares, hasta el lugar desde donde tiraba el francotirador. Salta al saliente próximo a la derecha, luego salta hacia arriba y agárrate al saliente de encima. Gira a la izquierda, salta y agárrate al saliente para subir y hacerte con el primer secreto: los cartuchos de escopeta.

Secreto 2
En la sala principal del puente, mata al cocodrilo, vuelve luego al agua y ponte de cara a las dos puertas. Bucea y encontrarás un túnel a la derecha que conduce al segundo secreto: balas de Magnum.

Secreto 3
De vuelta en la superficie, busca una puerta blanca y la imagen de dos carneros y trepa hasta allí. Sube las escaleras y presiona el dibujo del carnero izquierdo. Entra en la sala oculta ponte bajo el saliente. Salta atrás hacia la rampa y luego adelante hasta el saliente, y el tercer secreto es tuyo: el botiquín y unas cuantas balas de Magnum.

CIUDAD DE KHAMOON | NIVEL 10

Secreto 1
Cruza la puerta de debajo de las piernas de la esfinge, más allá del puma, y cuélgate. Déjate caer del saliente junto al fénix, justo tras el cocodrilo muerto. Tírate por aquí y se empezará a mover otra roca al más puro estilo Indiana Jones. Esquívala, ve a donde se detuvo, gira a la derecha y sube por la colina al pasadizo oscuro. Trepa por los salientes y salta luego a la sala para llegar al primer secreto: balas de Magnum y un botiquín.

Secreto 2
En la estatua del gato, deslízate por la pendiente de la izquierda y recoge el botiquín, luego salta a la garra de la derecha. Desde esta pata salta al saliente verde que está a tu izquierda y toma las balas de Magnum. Ve a la cuesta y salta a un saliente que hay sobre la rampa para hallar el segundo secreto: balas de Uzi.

Secreto 3
Dirígete a la sala del puente. En el fondo de la sala mira para arriba en busca de un saliente que se entrevé en la turbia luz junto al puente. Cuando lo descubras, súbete a él y salta por la izquierda al puente. Cruza hasta el saliente del medio y ve luego a la izquierda. Salta al hueco del rincón para hallar el tercer secreto: cartuchos de escopeta.

PALACIO MIDAS | NIVEL 7

Secreto 1
Cruza las salas de los grandes pilares y baja al foso donde matas dos cocodrilos. En cuanto llegues al final del agua sal y sube a las rocas de la derecha. Sigue adelante hasta que no puedas avanzar más, salta dos veces adelante y mira a la izquierda, donde debería estar el primer secreto: un botiquín y cartuchos de Magnum.

Secreto 2
Salta de nuevo al agua y ve a la izquierda. Sal, sube a la barandilla y dirígete al rincón donde está el botiquín pequeño. Déjate caer con cuidado para desvelar el segundo secreto: cartuchos de escopeta, balas de Uzi y un botiquín.

Secreto 3
Justo después de convertir las barras de plomo en oro en la habitación de Midas, vuelve al jardín y dirígete al rincón derecho junto a la puerta. Anda de lado tras un árbol para hallar la palanca oculta que abre la puerta. Cruza dicha puerta y luego pasa con saltos el primer grupo de cuchillas, que se abren para sacar a la luz el tercer secreto: cartuchos de escopeta, balas de magnum y un botiquín.

TUMBA DE TIHOCAN | NIVEL 9

Secreto 1
Tras abatir al fin al francotirador desde tu precaria posición, déjate caer, baja las escaleras y hazte con las balas de Magnum. Mira alrededor y verás tres paneles ocultos en el suelo. Pisa cada uno para abrir una puerta secreta. Crúzala y gira 180 grados, salta a la izquierda y mantén pulsado el botón de salto hasta que encuentres el primer secreto: cartuchos de escopeta y un botiquín.

Secreto 2
Vuelve a la sala principal (la que tiene puertas cerradas a cada lado) y usa las llaves oxidadas. Salta a la derecha de la rampa y sigue esta serie de saltos para llegar al segundo secreto (balas de Uzi y de Magnum). Haz que el costado derecho de Lara esté frente a la primera baldosa y salta entonces a la derecha, adelante, a la derecha, a la derecha, a la derecha, atrás y luego a la derecha.



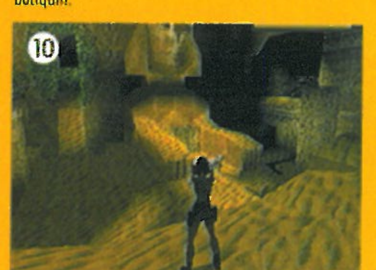
OBELISCO DE KHAMOON | NIVEL 11

Secreto 1
Acabas de usar un interruptor para activar un tercer puente. Usa el otro interruptor para abrir una puerta, crúzala corriendo y baja los peldaños. Anda junto a los pilares hasta el saliente y haz luego un salto largo desde la columna para obtener el primer secreto, un botiquín y balas de Uzi.

Secreto 2
Busca debajo un gong de plata y salta sobre él para hacerte con el segundo secreto: balas de Uzi y un botiquín.

Secreto 3
Tírate al saliente de la derecha y cruza la puerta del saliente verde. Sube las escaleras y desplázate a la derecha con las manos hasta que puedas subir. Gira y salta al saliente de la derecha, y entra en un túnel donde verás el tercer secreto: balas de Magnum y un botiquín.









Sin energía
Acaba el juego con Yugo con un cuadro de habilidad de cuatro o más para acceder a la opción de luchar sin barras de energía.

Cámara
Termina el juego con Alice con un cuadro de habilidad de cuatro o superior y podrás acceder a controlar la posición de cámara.

Modo Trippy
Termina el juego con todos los luchadores con un cuadro de habilidad de cuatro o superior para acceder a la opción de luchar en escenarios de extravagante decorado.



Pararrayos
Termina el juego con Long con un cuadro de habilidad de cuatro o superior para acceder a la opción de apagar las luces.

Danzad malditos
Termina el juego con Grado con un cuadro de habilidad de cuatro o superior y podrás evitar todos los bloqueos.

Hombres mono
Acaba el juego sin continuar con un cuadro de habilidad de cuatro o superior para acceder a la opción de prolongar los brazos de los luchadores.

Traje extra
Completa el Modo Time Attack en menos de 10 minutos y podrás escoger a Alice vestida con su uniforme de colegiala. Por si te hace gracia.

¡Buen gancho!
Pulsa Select mientras propinas un *knockout* durante la pelea, y podrás verte en la repetición destrozando al adversario desde diferentes ángulos.

Bushido Blade



Juega en la opción Enlace con una sola copia del juego. Carga el juego en una PlayStation y selecciona el modo Enlace. Coloca el mismo disco en la otra PlayStation y repite la operación. Entonces, selecciona las armas y los personajes para empezar. El juego se colgará así que, cuando esto ocurra, vuelve a colocar el disco en la primera PlayStation y, si todo resulta, el juego se cargará.

FIFA: Rumbo al Mundial '98



Trapichea con las finanzas de tu club, selecciona Personalizando Escuadra del menú principal y, luego, Editar Equipo.

¡Trucos!

Tomb Raider

SANTUARIO DE SCION NIVEL 12



Secreto 1

Trepa a lo alto de la esfinge y usa el Ankh. Tírate por el otro lado y usa el otro Ankh. Vuelve a lo más alto y camina por el lado izquierdo de la cabeza hasta que no puedas más. Salta y caerás en un saliente invisible (créenos, está ahí) para desvelar el primer secreto: la Uzi y munición.



MINAS DE NATLA NIVEL 13

Secreto 1

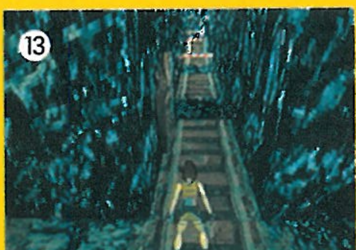
Entra en la casa (abierta mediante tres fusibles) y ve a la trampa de lava. Deslízate de espaldas por la pendiente y agárrate al borde al caer. Vuelve a subir y la trampa se cerrará, dejándote andar sobre ella y recoge el primer secreto: cartuchos y balas de Uzi.

Secreto 2

Tras empujar adelante el bloque rápidamente para evitar el canto rodante, vuelve a ponerlo en su sitio y súbete encima para acceder al segundo secreto: balas de Uzi y un botiquín.

Secreto 3

Tras recuperar todas tus armas, mira los agujeros del suelo en busca de uno que tenga agua en vez de lava. Cuando lo halles, métete y cruza la puerta a nado para obtener el tercer secreto: botiquines y balas de Uzi.





ATLANTIS NIVEL 14

Secreto 1

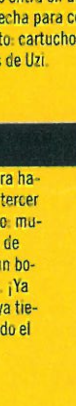
Cruza la puerta central y mata al monstruo (es mejor hacerlo desde la seguridad del túnel), luego sal al saliente, da la vuelta y déjate caer al bloque de debajo (no olvides asirte). Sube para obtener el primer secreto: balas de Uzi y de Magnum y un botiquín.

Secreto 2

Tras usar la gema de grabación en el túnel, salta al pilar y luego al saliente más oscuro, a la izquierda de la pirámide. Salta a la derecha y empezará a deslizarte. Cuando pares, sube por unos cuantos salientes hasta llegar a la entrada de un túnel. Métete ahí a recoger el segundo secreto: balas de Uzi y de Magnum y un botiquín.

Secreto 3

Después de un punto de grabación y de algunos saltos desde el pilar al poste, da un salto volador hasta una entrada. Súbete y usa un interruptor al final del pasadizo. Vuelve al saliente y da una serie de saltos para cruzar los pilares y llegar al túnel. Ve por él y dirígete a un rincón de la sala para abrir una puerta secreta. Corre colina arriba y a la izquierda eliminando de paso a tres *aliens*, luego entra en un hueco que hay a la derecha para cobrarte el tercer secreto: cartuchos, un botiquín y balas de Uzi.



LA GRAN PIRÁMIDE NIVEL 15

Secreto 1

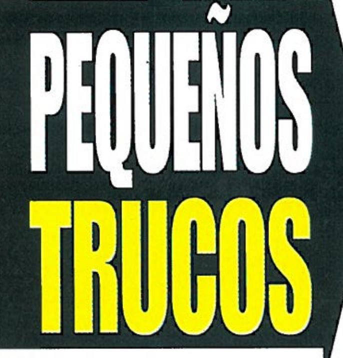
Cuando de pronto aparezca un puente detrás tuyo, gírate con cuidado y crúzalo poco a poco para hallar el primer secreto: botiquín, cartuchos y balas de Magnum.

Secreto 2

Tras el canto rodante y la cuchilla oscilante debes andar por entre algunos pinchos (y recalcamos lo de ANDAR). En el lado de los pinchos te encontrarás con un puente que se desploma, así que necesitas dos saltos largos para llegar a la entrada. En el muro de la izquierda hay una grieta: salta, agárrate a ella y desplázate a la derecha hasta que puedas soltarte sobre el saliente y hallar así el segundo secreto: botiquines y balas de Uzi.

Secreto 3

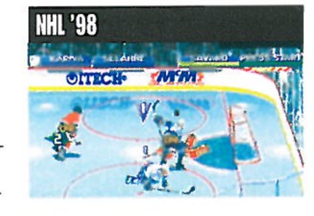
Para el último secreto deberías estar en una sala con una piscina y un gran cuchillo de carnicero. Salta al panel de delante de la hoja, que se desprende debajo tuyo. Sube y salta a la entrada de la cueva por el columpio para hallar el tercer secreto: munición de Uzi y un botiquín. ¡Ya está, ya tienes todo el lote!



PEQUEÑOS TRUCOS

sigue FIFA: Rumbo al Mundial '98
Escoge tu bando y luego pulsa CUADRADO, X, CUADRADO, L2, L1. Esto te permite seleccionar el capital de tu club y cargar tanto dinero como te plazca en tu monedero virtual. Para ahorrar algo de tiempo y, a la vez, conseguir bastante dinerillo, mantén pulsado G para convertirlo a más de cero. Cuidado con trapichear con camisetas/pantalones/calcetines porque devolverán todo tu capital a su estado original.

NHL '98



Haz que tus jugadores se adapten a tus antojos. Introduce NHLKIDS para convertirlos en niños; PLAYTIME para transformarlos en mutantes; BRAINY para que tengan grandes cabezas; BIGBIG para que sean enormes; 3RD para cambiar sus camisetas; GIPTEA para jugar contra Inglaterra; EAEAO para jugar como EA Blades y STANLEY para ver el vídeo The Stanley Cup.

Total Drivin'



Suiza
Para acceder a todos los niveles de Suiza, teclea al ritmo de *«Do, es trato de varón; Re, selvático animal; Mi, denota posesión...»* (de *Sonrisas y lágrimas*) en la pantalla de selección principal con el botón R1 y utiliza el cursor parpadeante para seguir el compás. No, no es broma, va muy en serio. Después de unos cuantos segundos, oirás rugir un motor. Si vas a la opción Course Select, todos los niveles de Suiza llevarán un vistoso mensaje que dice así: «Track Complete».

Moscú
Para acceder a todos los niveles de Moscú, tienes que hacer lo mismo que antes pero tecleando la primera línea de *Jingle Bells*.

Escocia
Teclea *«Hark, where the night is falling»* de *Scotland the Brave*, para acceder a todos los niveles.

Destruction Derby 2

No nos habíamos divertido tanto estrellando coches desde que jugábamos al Scaléxtric. Para sacar el máximo partido a uno de los grandes títulos de Psygnosis, aquí tienes una pequeña guía del maravilloso y escacharrante Destruction Derby 2.

EN LAS CARRERAS

Wreckin' Racing

Ofensiva

- Aquí no se trata de acabar el primero, sino de conseguir el máximo de puntos posible.
- Ve a por los coches con capós humeantes y embístelos (están casi reventados y sólo hace falta un buen golpe para obtener una gran cantidad de puntos).
- Embiste a los coches por detrás en las curvas para enviarlos a los muros.
- Recuerda que el líder vale el doble de puntos.

Defensiva

- Si estás con las últimas ruedas quédate sin más en medio de la pista y espera a que aparezcan los líderes para ir a por ellos.

Stock Car Racing

Ofensiva

- Gana. Lo más parecido a una carrera normal.





- Empujar a tus oponentes contra las curvas los hará aminorar de forma espectacular.
- Estáte atento a rutas alternativas para ahorrar tiempo.

Defensive

- Si entras a boxes pierdes. Así de simple.
- Si debes embestir un coche, que sea sólo a los que hagan peligrar tu liderato.

Destruction Racing

Ofensiva

- Cuando todos los demás pilotos corran al centro, quédate detrás para acabar con el coche más próximo y lograr así puntos fáciles.
- Usa la parte delantera del coche para embestir al inicio de la carrera, cuando aún está en buen estado.
- Apunta a la parte posterior de los coches verticales: dan más vueltas y consigues más puntos.
- Una vez más, ve a por los coches que desprendan un humo blanco.

Defensiva

- Aléjate de la primera aglomeración.
- Cuando tu parte delantera esté hecha polvo, usa la parte de detrás para seguir en tu tentativa.
- No te acerques al borde en el Death Bowl, ya que los demás intentarán golpearte contra él.

Total Destruction

Ofensiva

- No tendrás oportunidad de atacar. Tan sólo defiéndete, defiéndete, defiéndete.

Defensiva

- No pares de moverte.
- Tu parte posterior es más robusta que la delantera, así que úsala para atacar.
- No pares de moverte.
- Ejecuta tus acciones al azar, para que el ordenador no sepa dónde golpearte.



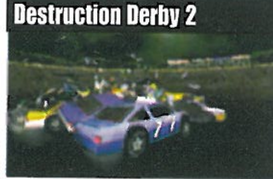
- Conduce lejos de las barreras, ya que limitan tus vías de escape.

Trucos

Si *Destruction Derby 2* sigue siendo demasiado duro para ti o eres uno de esos petimetres a los que les gusta tomar la vía fácil para todo, hay algunos buenos trucos para probar. Recuerda: respeta mayúsculas y minúsculas.

MACSrPOO	Abrir todos los circuitos
CREDITZ!	Ancianos estrafalarios en la secuencia de créditos
ToNyPaRk	Créditos de animación cutre

Destruction Derby 2



Los coches

El rookie

- El mejor coche para los jugadores más jóvenes. Descártalo en cuanto te hayas habituado a él.
- Se adhiere al asfalto más que un chicle a la suela de un zapato.
- Olvídate de las derrapadas espectaculares, este cacharro no resbalaría ni sobre una balsa de aceite.
- Más lento que un desfile de caracoles reumáticos.

El amateur

- Un coche perfecto... es decir, perfectamente normal.
- Nuestro preferido para el modo Total Destruction.
- Una aceleración bastante decente en las rectas, lo convierte en una buena elección para carreras con rectas largas.
- Si puedes conducirlo sin ningún problema, entonces, déjalo y ve a por el modelo Pro.



El pro

- Derrapa como un poseso mental. Es más divertido que un saco lleno de revistas de chistes.
- Piérdelo en una carrera y tardarás siglos en volver a recuperar el control.
- Más rápido que el mismísimo diablo y con una aceleración que te dejará pasmado.
- Contrólalo bien y no podrás perder.

Consejos de carrera

- Realizar grandes derrapadas es pan comido. Mantén la velocidad a toda pastilla y pisa el freno para que el coche empiece a derrapar. Gira el volante para cambiar rápidamente de dirección y endereza de nuevo.
- Los márgenes de hierba equivalen a dar vueltas de campana. Evítalos a todo coste.
- Da una voltereta para evitar caer patas arriba.
- Toma la pequeña cuesta que hay justo antes de la gran rampa en Chalk Canyon para efectuar una voltereta de 360 grados digna de Bond, James Bond.
- No pares en los boxes, a menos que los indicadores parpadeen en rojo.
- En las curvas, toma el carril exterior para adelantar a los coches dirigidos por el ordenador.



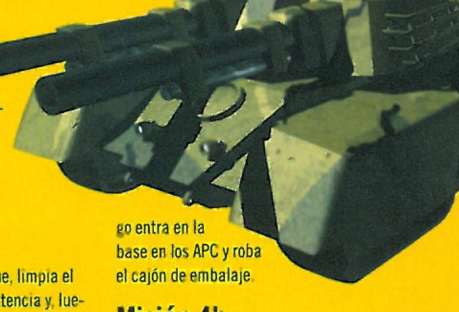
¡Trucos!

Nada de medias tintas - ¡Una solución quiero!

Command & Conquer

¿Qué has machacado a los soviéticos y has dado un palizón de muerte a los aliados en Red Alert ? Pues ya es hora de que te enfrentes a la Hermandad de NOD y al GDI ahora que el original C&C llega a Platinum. Alto el carro. Tendrás que esperar un poco porque en nuestro país no sale hasta el próximo mes de septiembre. Vete entrenando.

LAS MISIONES DEL GDI



Misión 1
Estonia
Código: Ninguno
Deja que los cañoneros vayan destruyendo las torretas mientras tú buscas a los malos.

Misión 2
Estonia
Código: 04XF00P3W
Construye una poderosa fuerza de ataque, limpia el mapa de pequeños grupúsculos de resistencia y, luego, asalta la base principal del Norte y utiliza los ingenieros para capturar las edificaciones del NOD.

Misión 3
Latvia
Código: 0XLLV6X4
Puedes destruir los emplazamientos de proyectiles tierra-aire (al Este y al Norte) desde los riscos situados encima de ellos. Utiliza a los granaderos que quedarán fuera del alcance de las torretas.

Misión 4a
Polonia
Código: 0X3CPYL8S
Ésta es complicada. Cuando localices la base enemiga (al Noroeste del río), destruye el Hand of Nod y luego entra en la base en los APC y roba el cajón de embalaje.



Misión 4b
Polonia
Código: 0X3CRQNCC
Mantén todas tus tropas unidas para evitar caer en una emboscada de camino hacia la base.

Misión 4c
Belarus
Código: GTJKD1Z51
Mete a todo el mundo en los APC, entra en la base y no te detengas hasta haber conseguido el cajón de embalaje.

Misión 5a
Alemania
Código: 457W15L8D
Repara la base del Sudeste y, luego, ataca los emplazamientos de proyectiles tierra-aire. Realiza ataques aéreos sobre su puesto del Noroeste.

Misión 5b
Alemania
Código: KDT7PZPDX
Lo mismo que en la Misión 5a, sólo que tu base está situada en el área centro Sur, mientras que la suya se encuentra al Nordeste.

Misión 5c
Ucrania
Código: GT1B99063
Lo mismo que en la misión anterior, pero ahora tu base se ha desplazado hasta la región centro Norte, y la base enemiga está en el Este.

Misión 6
República Checa
Código: 45PNF40J1
Una vez destruido el primer emplazamiento de proyectiles tierra-aire, puedes utilizar esta inaccesible isla para protegerte, ya que queda fuera del alcance de los soldados del Nod.

Misión 7
República Checa
Código: W1N401DTP
Ataca en gran número, pero asegúrate de eliminar a los lanza llamas con armas de largo alcance o tus tropas quedarán reducidas a tristes hamburguesas sin doble de queso.

Misión 8a
Austria
Código: 0X3U10S4D
Primero destruye los emplazamientos de proyectiles. Debilítalos con ataques aéreos y endíñales el golpe de gracia con los lanza cohetes.

PEQUEÑOS TRUCOS

Command & Conquer

Operaciones Secretas: GDI
Código: COVERTOPS



Apagón
Utiliza el bombardeo masivo para destruir todos sus centros de construcción situados en la esquina Nordeste del mapa y luego envía a los comandos por toda la sierra para que destruyan las torretas esparcidas por el valle.

Furia del infierno
Construye una plataforma de helicópteros y aparecerá un Chinook. Llénalo de bazucas y llévalos hasta la señal de humo. Utilízalos para destruir los obeliscos.

¡Infiltrado!
Cuando encuentres la base enemiga, primero ataca los lanza cohetes y, luego, ve a por los tanques lanza llamas. Al mismo tiempo, ten cuidado con los tanques infiltrados en los campos de Tiberium.

Imperativo básico
Transporta al comando por vía aérea hasta el otro lado del río, detrás de las líneas enemigas, luego sácalo para que se haga con los dos cajones de embalaje que hay en la aldea hacia el Este.

Campo cero
Cárgate a todas las fuerzas enemigas que encuentres y guía a los científicos del centro de conferencias hasta la señal de bengala que verás al Sur.

Giro del destino
Levanta tu base cerca del humo amarillo y construye barricadas de sacos de arena en las entradas al paso de montaña para forzar a las tropas de Nod hacia la muerte segura. Luego hazte con sus recolectores y acabarás con sus últimas esperanzas.

Poca visibilidad
Ésta es bastante dura. Envía a cuatro ingenieros a capturar sus pistas de aterrizaje, el Hand of Nod, el centro de comunicaciones y la central de energía.
Luego, véndelo todo. Utiliza al último ingeniero para capturar la refinería cuando el camión recolector esté dentro, para destruir todo su poder.

LAS MISIONES DEL NOD

Misión 1
Nikumba
Código: Ninguno
Hazte con una fuerza poderosa y envía a tus tropas en busca del sucio renegado Nikumba, al que encontrarás en la esquina Sudoeste del mapa.

Misión 2
Egipto
Código: C99FAXKW8
De momento, no te sobra el dinero que digamos, así que construye sólo una refinería y un Hand of Nod. Si capturas algún edificio, lo mejor que puedes hacer es venderlo e invertir el dinero en conseguir más tropas.

Misión 3a
Sudán
Código: W15VOIC68
Hazte con una fuerza de ataque tan grande como te sea posible y, entonces, envía a los bazucas en avanzadilla para que abran una brecha a través de las barricadas de sacos de arena. Introduce al grueso de tus tropas en el centro de construcción y barre a los buenos del mapa.

Misión 3b
Sudán
Código: OXL3MWOZE
Prácticamente idéntica a la misión 3a, pero aquí tendrás que introducir un ingeniero por la abertura en el muro, para que libere a tus hombres de la prisión.

Misión 4a
Chad
Código: W1NMEKRHW
Cuando llegues a la aldea, bloquea el puente con un vehículo y asegúrate de que nadie se escapa. Liquídalos a todos.

Misión 4b
Chad
Código: SHVQYU2A2
En esta zona hay dos aldeas: la tuya y la suya. El poblado enemigo se encuentra en la esquina Noroeste del territorio. Entra en el poblado y no dejes títere con cabeza. Mientras estás por la faena, asegúrate de que no eliminas a ninguno de tus propios aldeanos. Si el cursor se pone en rojo, significa que mientras tú estás a salvo... ellos... no.

Misión 5
Mauritania
Código: W15DASRS8
Utiliza una potente fuerza de combate para atacar la base desde la entrada en la esquina derecha. Mientras el enemigo se entretiene en atacarte, introduce algunos ingenieros a través de la entrada en la esquina superior izquierda y captura su centro de construcción.

Misión 6a
Costa de Marfil
Código: C99XKQ6SS
Envía a tu primer equipo a atacar el centro de cons-





Misión 8b
Eslovaquia
Código: GTJ2NB4XJ
Pierde más de siete civiles, al doctor Mobius o al hospital y estás acabado, así que ya sabes lo que te toca: protegerlos.

Misión 9
Hungría
Código: 0XLLFZ7FI
Para destruir el poderoso obelisco, cárgate la planta de energía con el tanque y luego haz lo propio con el Hand of Nod.

Misión 10a
Eslovenia
Código: 0XLLFI00
Construye dos refinerías para conseguir suficiente dinero para actualizar tu base y llenarla de helicópteros Orca que pueden cargarse las torretas sin ningún problema.

Misión 10b
Rumania
Código: 8PH155VIU
Lo mismo que antes, pero la base enemiga se encuentra en la esquina Nordeste.

Misión 11
Grecia
Código: OX3CTRXZC
Lleva a tus tropas y MPC hacia el Este, siguiendo todo el recorrido al lado de los riscos hasta que puedas dirigirte hacia el Norte y situar tu base fuera del alcance de las torretas enemigas. Recoge hasta la última gota de Tiberium para construir tus fuerzas.

Misión 12a
Albania
Código: 45P58RCA0
No dudes en vender las cosas que no te sirven realmente para nada y repara sólo lo que te sea verdaderamente útil. Ataca en masa.

Misión 12b
Bulgaria
Código: OLX9S1N36
Lo mismo que en la 12a, pero esta vez su base es increíblemente fuerte y crece a una velocidad de espanto. Cárgate sus plantas de energía para minar su capacidad de crecimiento mientras atacas.

Misión 13a
Yugoslavia
Código: 45PNZXCAL
Construye tanques gigantes para proteger a tu cosechadora, al tiempo que envías tropas a destruir las del enemigo. Sin embargo, asegúrate de que te acercas sólo lo justo para poder alcanzarlas o te aplastarán como a un gusano.

Misión 13b
Yugoslavia
Código: C99XM903R
Parecida a la Misión 13a pero incluso más dura. Tendrás que enfrentarte a una cantidad de soldados mucho mayor y a bastantes más tanques de ésos que sueltan llamas.

Misión 14
Yugoslavia
Código: KDBGEXRL9
Hazte con una fuerza de ataque tan grande y contundente como te sea posible y, entonces, barre al enemigo. Erradica a esa escoria de la faz de la Tierra.

Misión 15a
Bosnia Herzegovina (atacando desde el Nordeste)
Código: GTJ2PV5WX
Construye grandes muros de hormigón y defiéndelos bien, para poder proteger tus bases de posibles ataques. Y no destruyas las construcciones enemigas, envía ingenieros a capturarlas.

Misión 15b
Bosnia Herzegovina (atacando desde el Sur)
Código: 8PZAB6HP3
Lo mismo que antes pero más duro. Mientras estés destruyendo su base, mantente alerta por si oyes el sonido de un ataque nuclear inminente. Cuando lo oigas, saca a tus tropas de ahí rápidamente.

Misión 15c
Bosnia Herzegovina (atacando desde el Noroeste)
Código: KDBGWHS19
Como en las Misiones 15a y 15b pero muy dura. Su base domina el Norte, el Sur y el Oeste. Cárgatelo todo.





Operaciones especiales: GDI

GDI 1
Muerte a las torretas
Código: XL333NGA
Quédate cerca de donde empezaste porque recibirás constantes envíos de refuerzos. Cuando hayas conseguido una cantidad de tropas decente, dirígete hacia el Norte y no te pares hasta que todos los Nods hayan sido completamente exterminados.

GDI 2
Rescatar al Dr. Mobius
Código: SZAVH22RY
Puedes encontrar al doctor en una fortaleza situada al Noroeste. Para llegar hasta él cuanto antes, no dudes en disparar a los soldados mientras, a su vez, desplazas los tanques. Sólo tienes que atropellarlos.

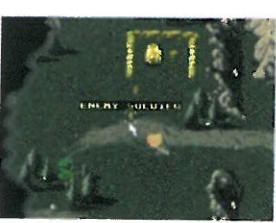
GDI 3
Base Pinch (otra vez)
Código: 878FROG1M
Al acercarte a la base GDI, evita el obelisco, destruye las plataformas de proyectiles tierra-aire y las torretas. Después, deberías poder enviar a tus helicópteros al interior de la base. Luego, saca a las tropas, ponte cómodo, no hagas nada más que contemplar la sangrienta carnicería resultante.

Operaciones secretas: NOD
Código: COVERTOPS



Malos vecinos
Crea una zona mortal, distribuyendo sacos de arena alrededor de la zona Noreste. Junta un grupo de cinco motos y luego envía a uno a tenérselas con el tanque gigante. Luego dirígelo de vuelta a la base y contempla la carnicería que se monta.

Engaño
La clave está en hacer un uso inteligente de los helicópteros. Róbales su helicóptero con un ingeniero, luego destruye tantos enemigos como te sea posible con la ayuda del apache. Para asegurarte de poder seguir utilizando los helicópteros, construye un círculo de torretas alrededor de la base de comunicaciones.



Orden de desahucio
Cuando hayas establecido tu base, produce un tanque espía y utilízalo para descubrir la base enemiga. Ponte cómodo, lanza las armas nucleares

¡Trucos!

Command & Conquer

LAS MISIONES DEL NOD

trucción. Cuando las fuerzas del GDI empiecen a pelearse con ellos, envía un segundo grupo a hacerse con los cajones de embalaje.

Misión 6b
Benin
Código: 45P561ILB
Esquiva al enemigo y sal de su base a hurtadillas, luego, entra precipitadamente, haz tronar los cañones y hazte con el cajón de embalaje. No pares hasta oír los rotores del helicóptero.



Misión 6c
Nigeria
Código: GT1BRCTEH
En cuanto tengas el cajón de embalaje, dirígete directamente hacia el punto de recogida y ni se te ocurra enfrentarte a nadie.

Misión 7a
Gabón
Código: C9ROYPL3T
Conseguir poner el Hand of Nod en perfecto funcionamiento es una cuestión de máxima prioridad. Cuando estés listo, ve a por sus recolectoras primero.

Misión 7b
Camerún
Código: OXEUJOWWZ
Utiliza la táctica de ataque en masa para aplastar la fuerza GDI. Luego, dirígete hacia la aldea y dales una buena lección.

Misión 7c
República Centroafricana
Código: GTJ25B8P5
Utiliza al primer equipo para atacar la cosechadora (pero no la destruyas). Esto debería atraer a las tropas de la base GDI, quedando así la base enemiga desprotegida y a punto para ser atacada con tu segundo equipo de lanza cohetes. Cárgate la base en el siguiente orden: plataforma de helicópteros Orca, barracones, refinería con recolectora y centro de construcción. Para el resto, utiliza a los ingenieros.

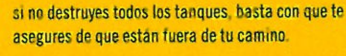
Misión 8a
Zaire
Código: W1N46MYDH
Transporta tropas y dos ingenieros en el Chinook hasta la base enemiga, toma el control del centro de construcción y de la refinería con su recolectora. Construye unos barracones y crea una buena dosis de tropas nacidas para matar. Fácil.

Misión 8b
Zaire
Código: 0X3CSXAGN
El mismo mapa que antes, pero la base abandonada está al Sur, encima del río, mientras que la principal amenaza enemiga se encuentra al Sudoeste.

Misión 9
Egipto
Código: W15VKLD05
Una vez tengas tu base lista y funcionando, construye una potente fuerza de ataque y dirígete directamente hacia la base enemiga. Primero, cárgate las torretas y, luego, destruye una por una todas las edificaciones.

Misión 10a
Angola
Código: W1N4PGPYS
Ve al centro superior del mapa y dirige a tu comando hacia abajo, liquidando a todos los aldeanos y GDI que te salgan al paso. Si no lo consigues, no podrás llevar el helicóptero hasta la base del Dr. Wong para cargártelo. En este caso, utiliza la artillería para arrasar la zona.

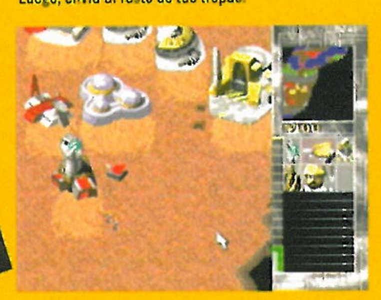
Misión 10b
Tanzania
Código: 0X3CBR1RY
Utiliza el comando para limpiar el área antes de enviar el grueso de tus fuerzas detrás. No importa



si no destruyes todos los tanques, basta con que te asegures de que están fuera de tu camino.

Misión 11a
Namibia
Código: W1NMYD38G
Prepárate para sacrificar unas cuantas tropas para conseguir sacar el tanque gigante del puente. No olvides, además, enviar a un soldado de infantería hacia la parte superior de la base, ya que los GDI dirigirán todos sus ataques aéreos en esa dirección.

Misión 11b
Mozambique
Código: 457WLPF1M
Cuando tu comando haya encontrado la base enemiga (al Sur), retíralo (está perdido si las fuerzas enemigas le detectan y empiezan a cercarlo) y deja que la artillería se encargue de las torretas. Cuando hayas limpiado toda la costa, envíale de nuevo a cargarse cuantos soldados de infantería le sea posible. Luego, envía al resto de tus tropas.



Misión 12
Botswana
Código: C99FDDIJ4
Si no vigilas, los tanques gigantes se cargarán tu MPC antes de que puedas utilizarlo. Para evitarlo, muévete en círculo, fuera del alcance de los tanques, hasta que tu infantería resuelva el asunto a tiros.

Misión 13a
República Sudafricana
Código: C99XRJIJP
Cuando empieces a construir tu base, asegúrate de que se halla fuera del alcance de los cañoneros. Si te equivocas, construye rápidamente algunas torretas cerca del río para que los hundan.

Misión 13b
República Sudafricana
Código: W15DUWVDV
Cuando el enemigo te ataque con un helicóptero, infiltra a un ingeniero en su interior mientras, al mismo tiempo le das una buena lección. Cuando hayas capturado el helicóptero, podrás utilizarlo para transportar a tus tropas al otro lado del río.

Misión 13c
República Sudafricana
Código: 8PHJF7661
Cuando entres en la base, deja que la mayoría de sus pequeñas edificaciones sigan funcionando y agoten, así, toda su energía. Dirígete hacia el centro de construcción y empieza a fabricar tanques a destajo.

PEQUEÑOS TRUCOS

dentro y observa cómo explota. Puedes darte una palmadita en la espalda. Hoy has hecho un buen trabajo.



Objetivo Tiberium
Descubre la base enemiga que se halla al Este del mapa y borra del mapa cualquier resistencia hasta que tengas la oportunidad de cargarte las tres bioesferas.

Agentes secretos
Envía a tus muchachos a peinar el terreno cercano a los márgenes de la base enemiga hasta que encuentres tu MPC rodeado por una valla en forma de cadena. Derriba el cercado y despliega el MPC bajo sus plantas de energía. Utiliza los sacos de arena para ir cercando paulatinamente su terreno y sus edificaciones.

Toma de posesión
Localiza la base desierta de NOD y vende el centro de comunicaciones para reclutar a un ingeniero. Utiliza este ingeniero para captar un helicóptero de la base GDI y luego llévalo hasta donde estaba situada la iglesia que destruiste anteriormente. Para acabar, acuérdate de recoger el cajón de embalaje.

Sitiados
Despeja el mapa con todos los tanques a tu disposición.

Escuadrón de la muerte
Envía el *buggy* a pasearse por la base enemiga. Eso distraerá a las tropas lo suficiente para darte tiempo de infiltrar algunos hombres dentro.

Operaciones especiales del NOD
NOD 1
Destruir el poblado
Código C99F9PUPE
Consigue reunir tantas fuerzas como puedas, luego envíalas a la aldea que se encuentra situada al Sudeste. No les dejes regresar hasta que hayan acabado con todo ser viviente.

NOD 2
Robarles la base
Código: 03O5MO802
Utiliza un Chinook capturado para llevar a tus tropas e ingenieros al interior de la base enemiga y atácala gradualmente hasta que no quede nada.

Crash Bandicoot

Siguen llegando los éxitos Platinum. Aquí tienes una guía rápida para un primer recorrido por Crash, con la situación de todas las gemas y cómo vencer a esos jefes...

LOS NIVELES

Aquí te indicamos qué es lo que te espera en cada nivel, incluyendo las gemas que necesitas para acceder a todos los rincones y las gemas que puedes ganar completando los niveles.

Isla 1

Playa N. Sanity
Puntos de control: 1
Área de *bonus*: Ninguna
Gema obtenida por perfecto: Ninguna
Gema requerida para perfecto: Transparente

Jungla
Puntos de control: 1
Bonus: Tawna
Gema obtenida por perfecto: Transparente
Gema requerida para perfecto: Verde

La gran entrada
Puntos de control: 1
Área de *bonus*: Tawna
Gema obtenida por perfecto: Amarilla
Gema requerida para perfecto: Transparente

Cantos rodados
Puntos de control: 1
Área de *bonus*: Ninguna
Gema obtenida por perfecto: Ninguna
Gema requerida para perfecto: Transparente

Río arriba
Puntos de control: 2
Área de *bonus*: Tawna
Gema obtenida por perfecto: Amarilla
Gema requerida para perfecto: Transparente

Piedras rodantes
Puntos de control: 3
Área de *bonus*: Tawna, N. Brio
Gema obtenida por perfecto: Azul
Gema requerida para perfecto: Transparente

Hog Wild
Puntos de control: 2
Área de *bonus*: Ninguna
Gema obtenida por perfecto: Ninguna
Gema requerida para perfecto: Transparente

Fortaleza nativa
Puntos de control: 5
Área de *bonus*: Tawna
Gema obtenida por perfecto: Roja
Gema requerida para perfecto: Transparente

Área de *bonus* de Tawna
Hay un cajón de embalaje votante hacia la mitad del nivel. Salta en él para alcanzar una vida, y luego sigue hasta arriba para recoger otra.

Isla 2

En apuros
Puntos de control: 2
Área de *bonus*: Tawna
Gema obtenida por perfecto: Ninguna
Gema requerida para perfecto: Transparente

La ciudad perdida
Puntos de control: 4
Área de *bonus*: Tawna, N. Brio
Gema obtenida por perfecto: Ninguna
Gema requerida para perfecto: Verde

El templo en ruinas
Puntos de control: 3
Área de *bonus*: Ninguna
Gema obtenida por perfecto: Ninguna
Gema requerida para perfecto: Transparente

Carretera a ninguna parte
Puntos de control: 4
Área de *bonus*: Tawna
Gema obtenida por perfecto: Roja
Gema requerida para perfecto: Transparente

Unos cuantos cantos rodados
Puntos de control: 2
Área de *bonus*: Ninguna
Gema obtenida por perfecto: Transparente
Gema requerida para perfecto: Rosa

Puesta de sol
Puntos de control: 7
Área de *bonus*: Tawna, Cortex
Gema obtenida por perfecto: Transparente
Gema requerida para perfecto: Ninguna

A por todas
Nivel Secreto 1
Puntos de control: 1
Área de *bonus*: Ninguna
Gema obtenida por perfecto: Transparente
Gema requerida para perfecto: Ninguna

Isla 3

Maquinaria pesada
Puntos de control: 1
Área de *bonus*: Tawna, N. Brio
Gema obtenida por perfecto: Transparente
Gema requerida para perfecto: Ninguna

Poder Cortex
Puntos de control: 2
Área de *bonus*: Ninguna
Gema obtenida por perfecto: Transparente
Gema requerida para perfecto: Azul

Sala del generador
Puntos de control: 2
Área de *bonus*: Tawna
Gema obtenida por perfecto: Naranja
Gema requerida para perfecto: Ninguna

Residuos tóxicos
Puntos de control: 2
Área de *bonus*: Tawna
Gema obtenida por perfecto: Azul
Gema requerida para perfecto: Ninguna

La carretera
Puntos de control: 4
Área de *bonus*: Tawna
Gema obtenida por perfecto: Transparente
Gema requerida para perfecto: Ninguna

Terreno resbaladizo
Puntos de control: 1
Área de *bonus*: N. Brio
Gema obtenida por perfecto: Rojo
Gema requerida para perfecto: Ninguna

Fuera luces
Puntos de control: 2
Área de *bonus*: Ninguna
Gema obtenida por perfecto: Púrpura
Gema requerida para perfecto: Amarilla

Las garras del mal
Puntos de control: 4
Área de *bonus*: Tawna, Cortex
Gema obtenida por perfecto: Transparente
Gema requerida para perfecto: Ninguna

A tientas en la oscuridad
Nivel Secreto 2
Puntos de control: 2
Área de *bonus*: Ninguna
Gema obtenida por perfecto: Transparente
Gema requerida para perfecto: Ninguna

Maquinaria del castillo
Puntos de control: 2
Área de *bonus*: Ninguna
Gema obtenida por perfecto: Transparente
Gema requerida para perfecto: Ninguna

El laboratorio
Puntos de control: 1
Área de *bonus*: Tawna
Gema obtenida por perfecto: Amarilla
Gema requerida para perfecto: Ninguna

El gran *hall*
Puntos de control: -
Área de *bonus*: -
Gema obtenida por perfecto: -
Gema requerida para perfecto: Todas

Área de *bonus* de Cortex 1
Salta sobre el cajón de embalaje de TNT. Salta haciendo volteretas en el aire para derribar los cajones que hay al final pero márchate cuando explote el TNT. Pasadas estas cajas de embalaje que hemos mencionado, hallarás una llave de oro con la que podrás acceder al primer nivel secreto, el *Whole Hoge* (A por todas).

Área de *bonus* de Cortex 2
Activa el cajón de embalaje de TNT y cúbrete de la explosión. Activa el «!» para recoger una segunda llave y jugar el nivel secreto *Fumbling in The Dark* (A tientas en la oscuridad).

Crash Bandicoot

¡Enfréntate a los jefes!

Jefe 1 Papu Papu
Este tipo da vueltas en círculo para intentar golpear a Crash o intenta atraparte y golpearte con su porra. Espera a que esté en el medio de la habitación y, entonces, sube encima de su trono. Cuando esté de espaldas, salta sobre su cabeza y vuelve al trono. Repite el proceso hasta que muera.

Jefe 2 Ripper Roo
Calcula el momento justo en que saltas a las cajas de embalaje cuando Ripper esté cerca para conseguir que las explosiones le alcancen tres veces. Intenta permanecer en la parte inferior de la pantalla y haz que Ripper se acerque a ti. No pierdas de vista tu vía de escape. Ripper puede cambiar rápidamente de dirección.

Jefe secreto Koala Kong
Sitúate a la izquierda de la pantalla y espera a que Koala Kong recoja una roca y entonces, cuando esté a punto de arrojártela, muévete a la derecha. Evita todas las rocas y al final una de ellas permanecerá en pantalla. Espera a que no haya ningún carro delante de Koala Kong y, entonces, utiliza un ataque en torbellino para darle a la roca y enviársela de vuelta. Repite el proceso cuatro veces y acabarás con esta bestia.

Jefe 3 Pinstripe Potoroo
Debes permanecer en la esquina inferior derecha o izquierda y utilizar las sillas para cubrirte de los disparos de PP. Sólo cuando deje de disparar, puedes saltar sobre su cabeza o ejecutar un ataque en torbellino. Repítelo hasta que acabes con él.

Jefe 4 Nitro Brio
Le pirra lanzarte probetas de color rojo y verde. Las verdes, cuando se rompen, se convierten en masas viscosas que te persiguen hasta que les saltas a la cabeza. Las probetas rojas explotan. Permanece en la parte inferior de la pantalla y espera a que Nitro se convierta en un espantoso monstruo y a que el techo empiece a desmoronarse. Entonces, salta a los bloques de hormigón y golpéale tres veces en la cabeza.



¡Trucos!

¡Trucos para superar el juego en un segundo!

Wipeout 2097

Siempre ha sido considerado como uno de los mejores juegos de carreras para PlayStation, pero es que ahora, además, es uno de los más baratos gracias a su relanzamiento en la gama Platinum. A continuación te ofrecemos unas cuantas lecciones para que puedas conducirte sin problemas por algunos de los circuitos más complicados de la historia de los videojuegos...

LOS DIEZ MEJORES TRUCOS Y TÁCTICAS

- Para irte acostumbrando al juego utiliza el Feisar. Es ideal gracias a la fortaleza de su escudo y a una decente circunferencia de giro.
- Las naves del equipo AG Systems son más rápidas, pero cuentan con unos escudos más débiles y tienes que estar reforzando su energía cada dos por tres.
- Las naves del Quirex son el no va más, pero para superar los virajes más cerrados tendrás que echar mano de los frenos de aire.
- Suele pasar que el piloto automático se desconecta en el momento más inoportuno. Lo mejor es que utilices el botón de «descarte de arma» cuando decidas que prefieres desactivarlo.
- Utiliza los frenos de aire sólo cuando sea imprescindible y asegúrate de tener siempre pulsado el botón de aceleración si no quieres perder un montón de empuje.
- Cuando adelantes en una curva trata de ir por la parte interior. De este modo, en caso de chocar puedes mantenerte en carrera.
- Utiliza todas las parrillas de aceleración.
- Deshazte del reforzador de escudo si no te resulta imprescindible, ya que no te permite disparar otras armas. Este consejo sirve también para todos los reforzadores que no necesites.
- No utilices nunca el empuje turbo después de una bomba Quake si no quieres acabar justo en medio de la explosión.
- Utiliza Arriba y Abajo para cambiar el ángulo del morro de tu vehículo. Con el morro bajo consigues mayor velocidad y con el morro alto es más fácil controlar la nave.

CIRCUITOS VECTOR

Son tan fáciles que lo más seguro es que no necesites esta guía pero, por si acaso tienes algún problema, nunca está de más echarle un vistazo.

Talons Reach

- Pégate al lateral derecho para hacerte con el primer reforzador y luego cambia a la izquierda para pasar sobre la parrilla de armas.
- En la larga curva a la derecha ve hacia la derecha para recoger los reforzadores y quédate ahí si quieres aprovechar el doble acelerador.
- Intenta salir del tramo de la curva de derecha a izquierda por la izquierda para conseguir el siguiente reforzador.
- No te salgas del carril en la curva cerrada a la derecha. Manténte a la izquierda para pasar sobre el reforzador y luego crúzate hacia la derecha para aprovechar el acelerador.
- Si lo crees necesario, retírate por la izquierda hacia los boxes. Es un giro muy fácil, así que no utilices los frenos.

Sagarmatha

- Desde la salida pégate a la derecha para conseguir el primer acelerador y la primera parrilla de armas.
- Antes de llegar al túnel, sitúate a la derecha para aprovechar el acelerador.
- Cuando salgas, ve hacia la izquierda para tomar la pequeña cuesta hacia la derecha y pasar sobre otro acelerador. Después, cambia con rapidez hacia la derecha para superar sin problemas la curva siguiente. Aquí tienes una buena oportunidad para alcanzar la velocidad máxima.
- En el túnel, quédate en el lado izquierdo para no dejar escapar un acelerador esencial. Si no lo consigues la has pifiado.
- Pasa sobre el doble acelerador que hay antes de la rampa para conseguir un gran salto.
- Toma la última curva a la derecha a gran velocidad para completar la vuelta. Repite hasta que consigas la victoria.



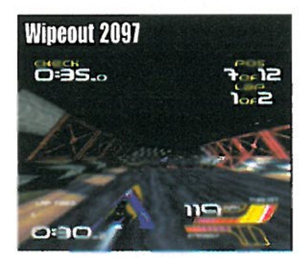
PEQUEÑOS TRUCOS

sigue Crash

Jefe 5 Neo Cortex

A Cortex le encanta arrojarte cosas. Empezará por lanzarte rayos de color púrpura y verde. Evita los de color púrpura, pero intenta hacer girar los rayos verdes para que vuelvan hacia él. Si lo tocas una vez, éste incrementará su arsenal con otra variedad de rayos: los azules. Estos rayos pueden salir de todas direcciones, así que debes tener mucho cuidado. Si vuelves a dar a Cortex, los rayos azules empezarán a zigzaguear, con lo cual será más difícil esquivarlos. Sin embargo, vuelve a tocarle y se acabó.

Wipeout 2097



Desafío 1 Clave de acceso

Introduce: CUADRADO, CÍRCULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, TRIÁNGULO, X, CUADRADO.

Desafío 2 Clave de acceso

Pulsa: CUADRADO, CÍRCULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, TRIÁNGULO, X, CUADRADO, X, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, X, CÍRCULO, CÍRCULO.

Equipo piraña

Mantén pulsadas las teclas L1 + R1 + SELECT en el menú principal. Sin soltar, pulsa: X, X, X, X, CÍRCULO, TRIÁNGULO, CUADRADO.

Clase fantasma

Mantén pulsadas las teclas L1 + R1 + SELECT en el menú principal. Sin soltar, pulsa: X, X, X, X, CÍRCULO, TRIÁNGULO y CUADRADO.

Las ocho pistas

Mantén pulsadas las teclas L1 + R1 + SELECT en el menú principal. Sin soltar, pulsa: CUADRADO, CÍRCULO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, CUADRADO para acceder a las pistas.



CIRCUITOS VENOM

Siguen siendo de los fáciles, pero ya cuentan con alguna que otra sorpresa que los hace más entretenidos. Si sigues nuestros consejos no tendrás ningún problema en el modo Campeonato.

Valparaiso

- Desde la salida, sitúate a la izquierda para salir de la curva encarando el acelerador.
- En la chicane siguiente, ve hacia la derecha en la primera curva para cruzarla casi en línea recta.
- Intenta salir de la curva cerrada a la derecha por la derecha para encarar con posibilidades otro acelerador.
- A mitad de carrera hay una curva muy cerrada para la que tendrás que utilizar los frenos de aire.
- En el túnel, dirígete hacia el acelerador de la izquierda pero asegúrate de salir por la izquierda para pasar sobre el acelerador.
- Después de una curva suave, utiliza los frenos de aire para tomar la curva de horquilla de la izquierda. Cuando empieces a derrapar, suelta los frenos y gira el volante hacia la derecha para encarar el acelerador y la recta final.



Phenitia Park

- Intenta tomar la primera curva de modo que a la salida estés alineado a la izquierda para pasar sobre el reforzador. Después vuelve a la derecha para encarar el doble acelerador.
- En la primera gran curva, pisa los frenos de aire antes de entrar para que al salir vayas en línea recta.
- Ve directamente hacia el próximo salto y aterrizarás justo delante de un acelerador doble.
- A medida que te acerques a la siguiente curva de las grandes, prepárate para girar a la derecha en cuanto aterrices, así podrás correr sin problemas sobre el acelerador que hay en la curva que viene después.
- Cuando pases por la segunda media vuelta ve a la izquierda para que te sea más fácil tomar la curva cerrada a la derecha, y luego haz todo lo contrario en el viraje que viene a continuación.
- En el túnel, pégate a la izquierda para aprovechar el acelerador doble. Después cambia a la derecha, si quieres un reforzador.
- Para completar el circuito, pulsa el freno de aire izquierdo para tomar la curva o bien sigue adelante para entrar en boxes (si crees que no tienes más remedio).

CIRCUITOS RAPIER

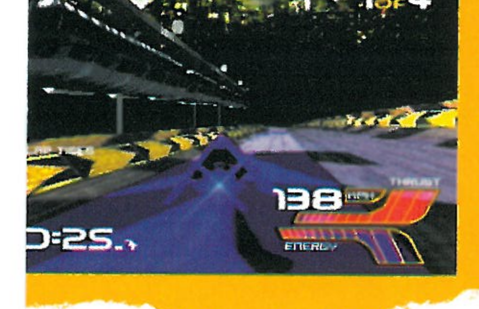
Son muy duros y necesitan mucha práctica. Aquí te ofrecemos las mejores rutas que puedes tomar.

Gare D'Europa

- Puedes tomar la primera curva sin frenar si permaneces en mitad del circuito y giras antes de llegar a la curva.
- Frena para tomar la siguiente curva cerrada a la derecha. Después ve a la izquierda para salir de la curva encarando el arma que tienes a continuación.
- Desplaza la nave a la izquierda con los frenos antes de llegar a lo más alto de la cuesta y gira a la izquierda hasta que hayas pasado la colina.
- A la salida del túnel el circuito hace un zig-zag a izquierda, derecha, izquierda, pero si te quedas en el medio no tendrás que girar.
- Frena para tomar la siguiente curva cerrada a la derecha, sigue girando, y luego cambia la dirección del giro para encarar la curva cerrada a la izquierda que viene a continuación.
- En el tramo de la montaña rusa, quédate en el centro y pulsa Arriba para tener un mejor control.



- Ve a la derecha para encarar el gran salto si necesitas salir a boxes. Si no, quédate en el medio y empezarás otra vuelta.



Odessa Keys

- En la primera curva importante pulsa derecha, frena a la derecha y luego haz todo a la inversa. En la siguiente curva repite esta acción.
- Después de la bajada de la colina, frena para tomar la curva y pulsa Arriba para controlar mejor la velocidad punta que conseguirás cuesta arriba.
- En la curva que hay en la cima, quédate a la derecha y podrás pasar sobre un acelerador doble que te irá de perillas en la bajada.
- Ten cuidado con el túnel ya que la superficie que hay cerca del acelerador doble presenta varios resaltos. Frena a izquierda y derecha al cruzar el túnel.
- Ve a la izquierda para pasar sobre el doble acelerador. Quédate en ese lado para encarar el salto y pasarás sobre un reforzador.
- Después del segundo salto, cuando hayas aterrizado sobre el acelerador, pulsa izquierda y freno de aire izquierdo, después derecha y freno de aire derecho y podrás tomar la curva sin más problemas.
- Para pasar de boxes, frena con la derecha, después con la izquierda y verás que pronto ves de nuevo la recta de salida.

CIRCUITOS PHANTOM

Si piensas que las de antes ya eran bastante durillas, no sé que vas a opinar de estas. Hasta los mejores jugadores sudarán sangre la primera vez que se enfrenten a estos circuitos. No quiero ni pensar lo que les puede pasar a los jugadores menos hábiles.

Vostok Island

- En el primer túnel, pégate a la izquierda. Pisa el freno de aire y dirígete a la derecha antes de entrar en el túnel. Suelta el freno cuando salgas por el otro extremo.
- Cuando se unan las carreras, dirígete hacia la bifurcación de la izquierda y podrás disfrutar de un acelerador y un reforzador.
- Un poco más adelante gira a la izquierda y toma la carrera siguiente para encarar un acelerador triple.
- En la cima de la colina, pisa el freno de aire derecho para pasar sobre el reforzador. Entra en el túnel a toda pastilla, luego pisa el acelerador de la derecha y gira a la derecha para quedar justo en medio del túnel.
- Después del salto siguiente puedes ir a izquierda o derecha. Sea cual sea el camino que elijas, pasa sobre el acelerador al frenar hacia la derecha.
- Frena a la derecha para entrar en boxes o ve hacia la izquierda si quieres seguir por el circuito normal. Después del acelerador doble pulsa izquierda y sigue martilleando izquierda para pasar sobre el arma, tomar la curva y aprovechar otro acelerador.
- Ve hacia la izquierda y prepárate para el próximo giro a la derecha. Así no tendrás que utilizar los frenos de aire (ya era hora).
- Frena hacia la izquierda al salir del túnel y antes de entrar en el siguiente túnel al que precede una curva a la derecha muy cerrada, pulsa derecha y frena. Ya se ve la línea de meta.



Spilskinanke

- Si te acercas a la primera curva desde la izquierda no tendrás que usar los frenos.
- Deslízate a la izquierda cuando hayas pasado esta curva y luego ve a la derecha para aprovechar el doble acelerador.
- Pulsa izquierda antes de llegar al primer acelerador y frena a la izquierda para cruzar el túnel.
- Cuando veas el reforzador de armas en la colina, pulsa derecha y freno de aire derecho para tomar la curva.
- Si quieres entrar en boxes, pulsa izquierda y freno de aire izquierdo cuando pases sobre el acelerador hasta que encares bien la línea de boxes.
- Cuando aterrices tras el salto pulsa izquierda para dar el salto al siguiente tramo de la carrera.
- En el salto siguiente, despega desde la parte de la izquierda y luego aguanta el dedo en el botón de la derecha si no te la quieres pegar.
- Cuando llegues al acelerador siguiente, pulsa el freno de aire izquierdo para tomar la curva. Haz lo mismo en el descenso que viene a continuación.
- Cambia el giro en el siguiente descenso hacia la derecha.
- Para tomar la siguiente curva grande a la derecha, acércate también desde la derecha y podrás aprovechar un acelerador doble.
- Para el siguiente salto, quédate en la izquierda, pero después frena con la derecha al despegar para aterrizar encarando la dirección adecuada.
- Vira hacia la izquierda hasta que puedas ver la parrilla de salida y encárala en línea recta si quieres cruzarla cantando victoria.



Ametralladora
Deja el juego en pausa y mantén pulsadas las teclas: L1 + R1 + SELECT. Sin soltar aún, pulsa: CUADRADO, CÍRCULO, X, CUADRADO, CÍRCULO, X, TRIÁNGULO.

Energía infinita
Deja el juego en pausa y mantén pulsadas las teclas: L1 + R1 + SELECT. Sin soltar aún, pulsa: TRIÁNGULO, X, CUADRADO, CÍRCULO, TRIÁNGULO, X, CUADRADO, CÍRCULO.

Armas ilimitadas
Deja el juego en pausa y mantén pulsadas las teclas: L1 + R1 + SELECT. Sin soltar aún, pulsa: X, X, CUADRADO, CUADRADO, CÍRCULO, CÍRCULO, TRIÁNGULO.

Tiempo ilimitado
Deja el juego en pausa y mantén pulsadas las teclas: L1 + R1 + SELECT. Sin soltar aún, pulsa: TRIÁNGULO, CUADRADO, CÍRCULO, X, TRIÁNGULO, CUADRADO, CÍRCULO y X.

Arranque turbo
Deja el indicador de potencia en las dos primeras barras cuando el juez de salida grite «GO».

La jungla de cristal



La jungla 1
Cuando empieces un nivel extra, corre sobre la pista del helicóptero para que te golpee. Despegará y detonará la bomba, así que no tendrás que retener ningún rehén.

Nivel omitir
ABAJO, CÍRCULO, IZQUIERDA, CUADRADO, ARRIBA, CUADRADO, IZQUIERDA.
Luego pulsa START en el controlador dos para acceder al nivel omitir.

Munición infinita
DERECHA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, CUADRADO, DERECHA. La primera vez que introduzcas el código obtendrás una escopeta. Si lo vuelves a introducir, conseguirás la siguiente arma.

Parte 2 - Die Harder
99 granadas y cohetes
DERECHA, CUADRADO, IZQUIERDA, CÍRCULO, TRIÁNGULO, ABAJO.

Arma/Editor de mapas
DERECHA, ARRIBA, ABAJO, CUADRADO y, entonces, pulsa TRIÁNGULO para cambiar de arma. Si pulsas START podrás acceder a una pantalla de mapa. Luego puedes pulsar Select para mover el mapa; ARRIBA y ABAJO para activar el *zoom* y L1-R2 para mirar arriba y abajo.



Parece increíble. La calidad que ofrece Namco está a años luz por delante de cualquier competidor y damos por supuesto que van a seguir así. No se puede esperar menos. Compara la soberbia calidad de estas imágenes incluso con las de *Tomb Raider*. Los chicos de Namco son como dioses.



El MEJOR y MAYOR beat 'em up del mundo. Sólo podía ser...

TEKKEN 3

Salió a la venta en Japón a finales de marzo y ya hemos conseguido una de las primeras copias que han llegado a nuestro país. Se trata de *Tekken 3*...

Tekken es la serie de juegos de PlayStation más emocionante que existe, ya sea por sus excelentes gráficos, por su alarde de movimientos de combate mortales o por su riqueza de personajes. Es ¡GENIAL! Hubo quien afirmó que hacer un programa así era imposible. Decían que la versión arcade era demasiado para la humilde consola de 32 bits. Namco se ha vuelto a sacar un as de la manga. *Tekken 3* es la mejor conversión que se ha hecho de arcade a versión doméstica de la historia.

▲ Vuelven los familiares destellos de los impactos, mejorados y más impresionantes.

Lo mejor que se ha hecho jamás

Hay algunos cortes en los gráficos, pero hasta para el aficionado menos entusiasta sería difícil identificarlos a primera vista. A pesar de que hay menos polígonos y de que algunas texturas han cambiado, Namco ha logrado producir una conversión casi idéntica a la versión arcade. De hecho, algunos personajes incluso parecen estar mejor logrados gracias a las técnicas de «tratamiento» de la piel.

A primera vista, *Tekken 3* es un juego de lucha en 3-D bas-



En este apartado podrás encontrar todos tus personajes favoritos de *Tekken* y todo lo que debes saber sobre ellos. Además, también dispones de los hasta ahora secretos Gon y Doctor B.

LING XIOAYU

Designación - Chica juguetona y robusta
Nacionalidad - China
Estilo de lucha - Diversas artes marciales chinas basadas en Bagua Fist
Edad - 16
Altura - 157 cm
Peso - 42 kg
Grupo sanguíneo - A
Profesión - Estudiante de 10.º curso que cuida a un oso panda
Aficiones - Visitar parques de atracciones de todo el mundo; turismo
Gustos - Cerdo siubao, siubao dulce (relleno de judías rojas dulces), gambas siumai, pato a la pequinesa, takoyaki (pulpo a la parrilla), etc.
Aversiones - Profesores de matemáticas

LOS PERSONAJES

YOSHIMITSU

Designación - Ninja mecanizado espacial
Nacionalidad - Ninguna (ex japonés)
Estilo de lucha - Artes Manji Ninja
Edad - Desconocida
Altura - 178 cm
Peso - 63 kg
Grupo sanguíneo - 0
Profesión - Dirigente del partido Manji
Aficiones - Ver combates de sumo
Gustos - Arcades (especialmente en Shinjuku)
Aversiones - Villanos y jugadores con malos modos

TEKKEN 3

tante convencional, con un montón de personajes y con un arsenal de movimientos y llaves de lo más tradicional. Lo que lo diferencia del resto es la habilidad artística con la que se han creado los personajes y su carisma. Cada personaje (incluso los ocultos) tiene una personalidad propia y un estilo de lucha totalmente original. Al igual que el clásico *Virtua Figfhter*, se centra en diferenciar los distintos estilos de combate y las estrategias que esto supone entre los personajes. Incluso la trama del juego, bastante grotesca, añade interés a este título que, en principio, parece superfluo. Para alargar la serie y apaciguar a los fans de *Tekken 2,* Namco te muestra a los vástagos de *Tekken*: hijos e hijas luchando codo con codo con padres y madres. Todo es muy extraño. *Vendettas* familiares, comedia... contiene incluso elementos sobrenaturales.

Las secuencias de vídeo animado para el juego fueron de producción propia y no se reparó en gastos a la hora de contratar a las mejores figuras en artes marciales y gimnastas. De esta manera, se ha conseguido el movimiento más elaborado, realista y visualmente impresionante que jamás se haya mostrado en pantalla. Llaves, puñetazos y patadas parecen encadenarse con total realismo. El dominio de cada uno de los personajes es una tarea hercúlea que necesita de

▲ Un golpecito en los tobillos y al suelo.

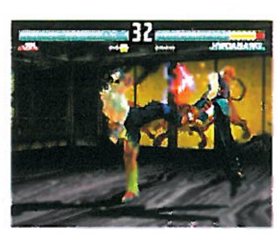
▲ Los fondos tienen mayor profundidad.

▲ La tijereta de Eddy manda a Nina volando por los aires. Los movimientos son asombrosos e innovadores.

▲ Ninguna otra serie transmite la sensación de impacto y dolor como *Tekken*. *Tekken 3* sigue la misma tradición.















▲ Los fondos en 3-D son muy convincentes a pesar de que las peleas tienen lugar en un plano bidimensional. Los puristas se sentirán como en casa.







▲ La increíble diversidad de estilos y de sensaciones de los luchadores permite que todos puedan encontrar a su favorito.

docenas de técnicas distintas para cada héroe/villano. Es una gran idea que Namco decidiera incluir su famoso modo Entrenamiento, capaz de enseñarte tanto los botones que debes pulsar para ejecutar los combos como, mediante la codificación por colores, durante cuánto tiempo debes presionarlos. Es una táctica muy útil, pero los hombres «de verdad» juegan hasta que aprenden a dominar el juego por sus propios medios.

Además del buen número de movimientos, también tendrás que enfrentarte a toda una serie de maniobras defensivas. Algunos personajes pueden contrarrestar puñetazos y patadas, con lo que los movimientos del atacante acaban volviéndose en su contra. Otros pueden crear un campo de fuerza temporal que los hace invulnerables ante la mayor parte de ataques. La suma de todos estos factores da como resultado una profundidad laberíntica a *Tekken 3*, algo que no está disponible en ningún otro título de combate. Éste es el mejor *beat 'em up* que se haya hecho jamás. ¿Todavía lo dudas? Desde el punto de vista de los gráficos, *Tekken 3* no podía ser más asombroso. La presentación es la mejor que se ha visto jamás en un juego de consola. Las largas y detalladas películas renderizadas de intro y outro hacen que valga la pena ver este juego. Namco ya está preparando otra secuela de animación que posiblemente se base en la serie *Tekken*.

«Es violencia gratuita, de la que casi sólo puedes encontrar y hacer uso en un videojuego»



▲ Los personajes son mayores que los de *Tekken 2*. Están más cercanos a la cámara dentro del juego.



▲ Aparentemente no hay más polígonos que en *Tekken 2*. Lo que impresiona es la suavidad y la solidez de los luchadores.

● LOS PERSONAJES

FOREST LAW

Designación - El dragón que escupe fuego ha vuelto
Nacionalidad - Americano
Estilo de lucha - Artes marciales chinas
Edad - 25
Altura - 177 cm
Peso - 66 kg
Grupo sanguíneo - B
Profesión - El segundo maestro de Marshall's Dojo (quizás)
Aficiones - Ir de compras
Gustos - Tarjetas de crédito (pagó la cuota de participación de Paul en el torneo, así como todos los gastos de viaje)
Aversiones - Ir en moto con Paul (le asusta su forma de conducir)

● LOS PERSONAJES

NINA WILLIAMS

Designación - La asesina silenciosa
Nacionalidad - Irlandesa
Estilo de lucha - Artes marciales asesinas basadas en Aikido
Edad - 22
Altura - 161 cm
Peso - 49 kg
Grupo sanguíneo - A (cambió mientras dormía en la cámara frigorífica)
Profesión - Asesina de Jin Kazama (bajo control)
Aficiones - Repasar recuerdos
Gustos - No recuerda (quizás el té con leche)
Aversiones - No recuerda (quizás Ana)

● LOS PERSONAJES

HWOARANG

Designación - Garras de sangre
Nacionalidad - Coreano
Estilo de lucha - Taekwondo
Edad - 19
Altura - 181 cm
Peso - 68 kg
Grupo sanguíneo - 0
Profesión - Líder de una pandilla callejera
Aficiones - Navegar (su habilidad atlética es excelente)
Gustos - *Rock 'n Roll* y pelear (también le van mucho las broncas)
Aversiones - Jin Kazama y el kárate estilo Mishima

LOS PERSONAJES

EDDY GORDO

Designación - El vengador
Nacionalidad - Brasileño
Estilo de lucha - Capoeira
Edad - 27
Altura - 188 cm
Peso - 75 kg
Grupo sanguíneo - B
Profesión - Ninguna
Aficiones - La monarquía
Gustos - El poder
Aversiones - No tener poder

LOS PERSONAJES

LEI WULONG

Designación - El súper policía
Nacionalidad - Chino
Estilo de lucha - Varias artes marciales
Edad - 45
Altura - 175 cm
Peso - 65 kg
Grupo sanguíneo - A
Profesión - Policía
Aficiones - Cine y dormir
Gustos - Productos de Sony (ha salido en un anuncio de Sony)
Aversiones - Crímenes y villanos

LOS PERSONAJES

MOKUJIN

Designación - Persona de madera
Nacionalidad - Desconocida
Estilo de lucha - Mímica
Edad - Desconocida
Altura - 178 cm
Peso - 95 kg
Grupo sanguíneo - Savia
Profesión - Muñeco de entrenamiento
Aficiones - Mímica
Gustos - Mímica
Aversiones - Mímica

LOS PERSONAJES

OGRE

Designación - Antiguo Dios Extraterrestre de la Lucha
Nacionalidad - ???
Estilo de lucha - ???
Edad - ???
Altura - ???
Peso - ???
Grupo sanguíneo - Desconocido
Profesión - Desconocida
Gustos - Desconocidos
Aversiones - Desconocidas



TEKKEN 3

Los gráficos del juego son tan impresionantes como si se tratara del juego arcade. Los fondos no sólo son frescos, vivos y detallados sino que están en 3-D. ¡Es increíble!

Si a todo ello, le añades algunos buenos temas musicales obtienes como resultado al líder absoluto en el género. No hay ningún otro juego de lucha que se le pueda comparar, ni en este sistema ni en otro. Es claramente superior a los otros juegos de la serie y tiene un valor impresionante para los aficionados. Se trata de la ASTUCIA. No es como *Virtua Fighter*, en el que cuando te quedabas en un punto determinado podías reaccionar de una forma un poco diferente. No. Tienes que contrarrestar un puñetazo mortal, derribar a tu oponente y romperle todos los huesos.

Una de las mejores atracciones es la fase de castigo a muerte. Cuando tu rival está derrotado podrás, durante unos segundos, ejercitar todo tipo de crueldades sobre su destrozado cuerpo. Es violencia gratuita, de la que casi sólo puedes encontrar y usar en un videojuego. En *Tekken 2* el oponente se limitaba a caer al suelo y sólo podías atizarle una vez más.

Al igual que *Tekken 2,* la opción interfaz te permite volver atrás en cualquier momento si has cometido algún error al seleccionar tu personaje. Esto es típico de la atención que Namco presta al detalle. Se ha hecho todo lo posible para asegurar que *Tekken 3* para PlayStation sea exactamente igual que un juego arcade. Sin tiempos de carga; sin esperas. En un instante estarás inmerso en una inexplicable y demencial violencia.

Hasta los pequeños secretos más tontos

QUÉ INTRODUCCIÓN

Y CREÍAS QUE LA INTRO DE TEKKEN 2 ERA BUENA. PREPÁRATE PARA EL PRÓXIMO NIVEL...










LA HISTORIA

¡BIENVENIDO AL TERCER TORNEO DEL REY DE LOS PUÑOS DE ACERO!

Tras el segundo Torneo del Rey de los Puños de Acero, en un *reprise* del primer Torneo Tekken, Heihachi y su hijo Kazuya chocan en una diabólica batalla sangrienta. Al final, Heihachi se alza victorioso, aunque lleno de cicatrices, para recuperar el control del inmenso Conglomerado Mishima. Sin darse cuenta de la presencia del Diablo, Heihachi convierte al difunto Kazuya en un fiero volcán.

A medida que el cuerpo de Kazuya se quema, el Diablo aparece ante la embarazada Jun Kazama para intentar colarse en el cuerpo que se está formando en sus entrañas. Pero en una desesperada lucha por el futuro de su hijo, Jun derrota al Diablo y se retira a la desolada Yakushima para criar ella sola al hijo de Kazuya, Jin.

Recuperado el control del Conglomerado Mishima, Heihachi se embarca en una cruzada para ganar la confianza del mundo poniendo fin a guerras y conflictos. Utilizando su inmensa fortuna, forma Tekkenshu, un grupo mercenario para reprimir con eficacia cualquier conflicto.

Gracias a los esfuerzos de Heihachi el mundo parece haber recuperado la paz. Ha transcurrido el tiempo y Jin Kazama ya tiene 15 años. A las órdenes de Heihachi, los Tekkenshu trabajan en unas excavaciones arqueológicas de América Central donde descubren una misteriosa forma de vida. Heihachi ordena la captura de la extraña criatura pero pierde contacto con los Tekkenshu tras un confuso mensaje de radio, «... están todos muertos... ¡¿Toshin (Dios de la Lucha)?!...».

A su llegada a las excavaciones, Heihachi se encuentra con un campo sembrado de cadáveres. Está afligido por el dolor, pero intuye que el poder de esa misteriosa forma de vida puede ser la clave para ese sueño latente de dominar el mundo...

En cuestión de semanas se producen extrañas desapariciones alrededor del mundo: personas de gran espíritu, maestros de artes marciales y otras disciplinas de lucha.

Instintivamente, Jun Kazama acepta su destino y le dice a Jin que acuda con su abuelo Heihachi si le llegara a ocurrir algo. Al poco tiempo, Toshin les visita en las montañas y mata a Jun.

Siguiendo sus instrucciones, Jin acude a Heihachi y le ruega que le entrene para poder vengarse. Tras oír la historia de Jin, Heihachi se convence de que Toshin va tras las almas de luchadores poderosos. Para atraer a Toshin, Heihachi decide organizar el Tercer Torneo del Rey de los Puños de Acero. El juego continúa...



están hechos con brillantez. Mokujin, el muñeco de madera, tiene el final más divertido. Está jugando con una máquina arcade de madera en el bosque cuando su enorme esposa —también de madera— aparece y se rompe el pie en su trasero. Es una auténtica locura...

El Doctor B, un personaje que se añadió a la serie en el último momento, cuenta con una brillante y compleja selección de movimientos así como con dos disfraces distintos. No fue nada precipitado. De hecho, el lanzamiento del juego en Japón estaba programado, en principio, para antes de la Navidad pasada. Namco esperó y esperó hasta que todo estuvo perfecto. El único personaje desechable es Gon, un héroe dinosaurio de

▲ Los nuevos luchadores tienen estilos únicos aunque, para nuestro gusto, son mejores los viejos maestros.



▲ Estas auténticas y dolorosas llaves mantienen el interés.

LOS PERSONAJES

GUN JACK

Designación - Máquina de matar desordenada
Nacionalidad - Desconocida
Estilo de lucha - Tiene poderosas armas instaladas en ambos brazos
Edad - 7
Altura - 220 cm
Peso - 170 kg
Grupo sanguíneo - Plutonio
Profesión - Objeto desconocido
Aficiones - Prácticas con armas
Gustos - Autoanálisis
Aversiones - Fábricas de desperdicios

LOS PERSONAJES

JULIA CHANG

Designación - Luchadora errante
Nacionalidad - Estadounidense
Estilo de lucha - Kempo chino
Edad - 18
Altura - 165 cm
Peso - 54 kg
Grupo sanguíneo - B
Profesión - Arqueóloga
Aficiones - Caza
Gustos - Búfalo
Aversiones - Mishima Zaibatsu

¡SECRETOS!

COTILLEOS TOP SECRET DE LOS MODOS

MODO TEKKEN FORCE

Escondido en *Tekken 3* hay un *beat 'em up* en *scroll* que se parece mucho a *Final Fight*. Mientras luchas contra una auténtica generación de Ninjas, puedes usar cualquier personaje. Aunque no es mucho más que una derivación interesante del título, si finalizas el juego cuatro veces consecutivas tendrás acceso a un personaje antes secreto llamado Doctor B. Es gráficamente distinto en comparación a *Tekken 3*. Utiliza estructuras de personajes encogidas para ahorrar tiempo de proceso. Es divertido.

MODO TEATRO

Te llenará de amor. Te permite jugar con cualquiera de las fabulosas películas renderizadas a tu antojo. Tienes que ganar las secuencias finales tratando el juego con el carácter adecuado, pero una vez hecho esto, puedes acceder a ellas y verlas otra vez en cualquier momento. Este modo también te permite cargar películas de tu viejo disco de *Tekken 2* (sólo tienes que introducir el CD) y verlas cuando quieras.

TEKKENBOL

Una simulación de voleybol de lo más loco con niveles de violencia igualmente demenciales. Escoge un personaje de *Tekken* y empieza a batear esa pelota de la línea central. Puedes alcanzar a tu oponente por el medio y disparar una auténtica bala mientras le distraes para que no mire a la pelota que se mueve lentamente. Es posible afectar a la pelota usando movimientos especiales, pero no pierdas demasiado tiempo explorando este subjuego. Es una bonita y breve atracción de más. Mejor que cualquier otro juego de simulación de voleybol para consola.

MODO TEAM BATTLE

Escoge hasta ocho personajes y sigue peleando con ellos hasta que ya no te quede ninguno. Esto también era posible en *Tekken 2* y te ofrece una buena alternativa en cuanto a partidas de dos jugadores, lo cual te permite adaptar un torneo a tus perversas necesidades.

¿DÓNDE ESTÁ EL MODO CABEZÓN?

Desafortunadamente, al tiempo que este reportaje iba a imprenta aún no sabíamos nada. Lo hemos intentado todo y no lo hemos podido encontrar. Namco dice que no está ahí, pero ¿quién sabe? Quizás si juegas hacia atrás con las luces apagadas perdiendo en cada tercera ronda...



▲ Ogre y Gon disfrutan de un poco de voleybol.



▲ Modo Force, como *Final Fight* con los personajes de *Tekken*. No es muy bueno.



LOS PERSONAJES

KING

Designación - La furia de la bestia
Nacionalidad - Mexicano
Estilo de lucha - Lucha libre
Edad - 28
Altura - 200 cm
Peso - 90 kg
Grupo sanguíneo - A
Profesión - Luchador profesional y director de orfanato
Aficiones - Entretener a los niños
Gustos - Beber cerveza con Armor King
Aversiones - El llanto de los niños

LOS PERSONAJES

BRIAN FURY

Designación - Ojo de serpiente
Nacionalidad - Estadounidense
Estilo de lucha - Kickboxing
Edad - 29
Altura - 186 cm
Peso - 80 kg
Grupo sanguíneo - Desconocido
Profesión - Recopilar datos cerebrales (antes de la muerte)
Aficiones - Coleccionar luchadores
Gustos - Soledad, cortes de pelo
Aversiones - La luz del sol

LOS PERSONAJES

KUMA

Designación - Oso loco
Nacionalidad - Ninguna
Estilo de lucha - Estilo Heihachi y estilo animal
Edad - 16-20
Altura - 280 cm (Kuma) y 277 cm (Panda)
Peso - 210 kg (Kuma) y 200 kg (Panda)
Profesión - Guardaespaldas de Heihachi (Kuma) y guardaespaldas de Xiaoyu (Panda)
Aficiones - Ascetismo, cocinar salmón (Kuma) y mantenimiento de la cama de flores (Panda)
Gustos - TV, Heihachi, Panda (Kuma) y Xiaoyu (Panda)
Aversiones - Televisores de 14 pulgadas en blanco y negro (Kuma) y Kuma (Panda)



LOS PERSONAJES

PAUL PHOENIX

Designación - Artista marcial de sangre caliente
Nacionalidad - Americano
Estilo de lucha - Artes marciales combinadas en base al Judo
Edad - 46
Altura - 187 cm
Peso - 81 kg
Grupo sanguíneo - 0
Profesión - Ninguna (aún se está entrenando para ser el número uno del universo)
Aficiones - Ir en motocicleta
Gustos - La pizza, el olor a gasolina
Aversiones - Las autopistas japonesas (quedó atrapado en un atasco de tráfico en el torneo anterior)

LOS PERSONAJES

JIN KAZAMA

Designación - Relámpago fatal
Nacionalidad - Japonés
Estilo de lucha - Kárate de estilo Mishima y estilo Kazama de autodefensa (una mezcla de lo que aprendió de su madre y por sí mismo)
Edad - 19
Altura -180 cm
Peso - 75 kg
Grupo sanguíneo - AB
Profesión - Artista marcial
Aficiones - Bañarse en el bosque
Gustos - Los preceptos maternos
Aversiones - Decepcionar a los demás

poca importancia. Es un luchador malo y chabacano que fastidia a sus rivales. No puedes hacerle una llave, lo cual no tiene nada de imparcial.

En este punto del reportaje, nos gustaría despotricar contra todos esos malabarismos multigolpes y súper combos, pero *Tekken 3* no tiene nada que ver con esa confusión tan fastidiosa de otros títulos del género, así que no te puedes quejar. Hasta para los súper movimientos necesitas habilidad y buena realización, por lo que cuanto más juegas, más lejos puedes llegar.

Así que ¿queda algo malo por decir sobre todo este asunto? En absoluto. Hay tantos personajes, tantas opciones y tantos detalles que es difícil hallar algún motivo de queja. Es lo más parecido a la perfección que se puede desear. En resumen, junto con *Gran Turismo* éste es el mejor juego para PlayStation que se haya creado jamás. Juegos así no aparecen en el mercado todos los días y, a medida que la PlayStation va envejeciendo, es más difícil encontrar este tipo de calidad. Namco merece un gran aplauso. Aunque hayan pasado dos semanas, una vez que te hayas aclarado sobre cómo va el juego con un solo jugador no te resultará difícil volver a los dos jugadores. Y te durará para siempre. PSP

PlayStation Power

Una evidente prolongación de *Tekken 2*, pero claramente superior, sin perder frecuencia de cuadros por segundo. Es el mejor *beat 'em up* que se ha hecho hasta el momento.

A FAVOR	EN CONTRA
+ El mejor título de combate	− ...
+ Los mejores gráficos	
+ El mayor número de opciones en un juego	
+ El juego más increíble	

Puntuación 97%



▲ No hay mayor humillación que un rival humano «perfecto». Es un deshonor.

GOLPES Y ARTIMAÑAS

DOS TRUCOS FUNDAMENTALES PARA DOMINAR TEKKEN 3

Además de los movimientos de lucha habituales, tendrás que aprender movimientos especiales. ADEMÁS de los movimientos especiales tendrás que aprender dos trucos que serán fundamentales. El primero es el *dash*, una especie de combo que pilla al rival desprevenido y que no le permite bloquear. El segundo es el *dodge*, un astuto paso lateral que evita atraer la atención no deseada.



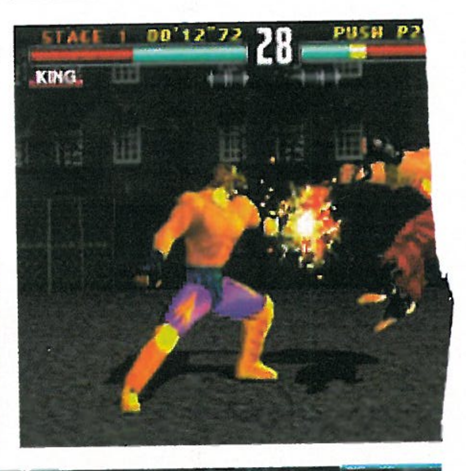





▶ Si la lucha es entre dos viejos amigos que se ven forzados a enfrentarse o entre enemigos acérrimos, llegar hasta la compleja trama de la muerte de *Tekken 3* es tu principal objetivo.

▼ Decir que *Tekken 3* tiene «viejos personajes» no es correcto. Aunque Paul Phoenix y Jack son gatos viejos, ahora tienen una nueva serie de movimientos.

▼▼ Mira estos detalles. En combinación con la detallada y brillante animación de los personajes, la detección de colisión hace que *Tekken 3* sea «real».










LOS PERSONAJES

HEIHACHI MISHIMA

Designación - El jefe de Mishima Corporation
Nacionalidad - Japonés
Estilo de lucha - Kárate al estilo Mishima
Edad - 73
Altura - Desconocida
Peso - Desconocido
Grupo sanguíneo - B
Profesión - Jefe de Mishima Corporation
Aficiones - Desconocidas
Gustos - Desconocidos
Aversiones - Desconocidas

LOS PERSONAJES

GON

Designación - Pequeño dinosaurio
Nacionalidad - Japonés
Estilo de lucha - Chabacano
Edad - Desconocida
Altura - Desconocida
Peso - Desconocido
Grupo sanguíneo - Desconocido
Profesión - Luchador chabacano
Aficiones - Chabacanería
Gustos - Cosas chabacanas
Aversiones – Inteligentes estilos de lucha

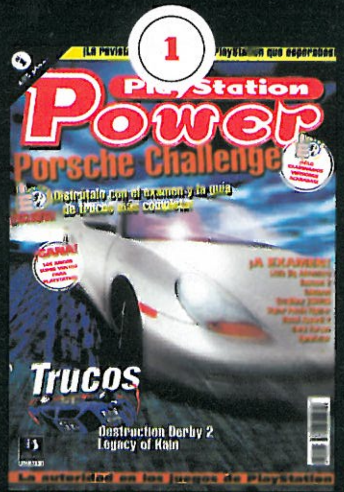


LOS PERSONAJES

DOCTOR B

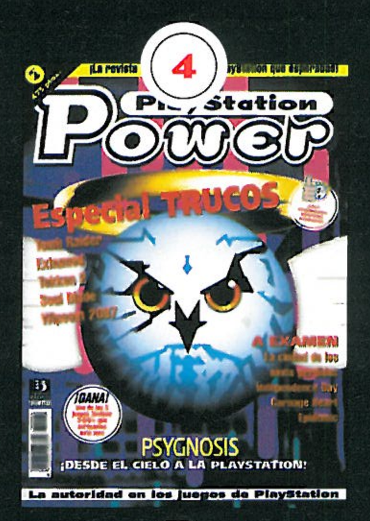
Designación - Creador de Gun Jack e inventor del Trip-Hop
Nacionalidad - Bristol
Estilo de lucha - A lo chica
Edad - Desconocida
Altura - Desconocida
Peso - Mortalmente delgado
Grupo sanguíneo - H2O
Profesión - Top Raver
Aficiones - Pasarlo en grande
Gustos - El agua embotellada, relajarse
Aversiones - Que le retuerzan el pescuezo

TODOS LOS EJEMPLARES DE PLAYSTATION POWER A TU ALCANCE

1


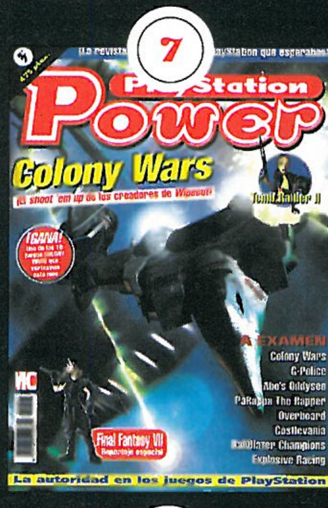
2

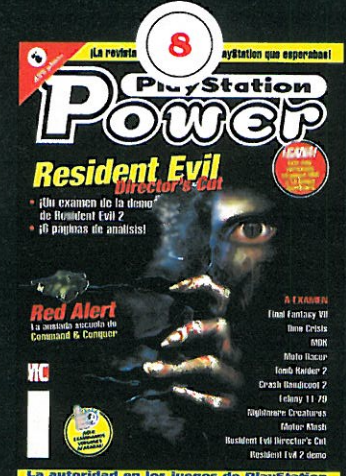

3

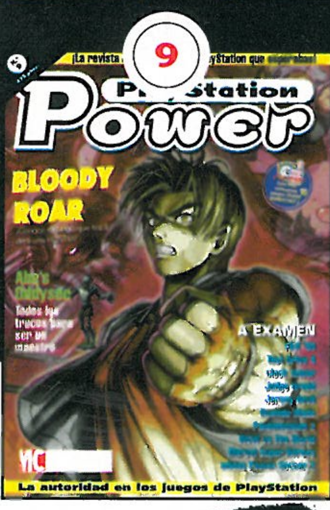

4


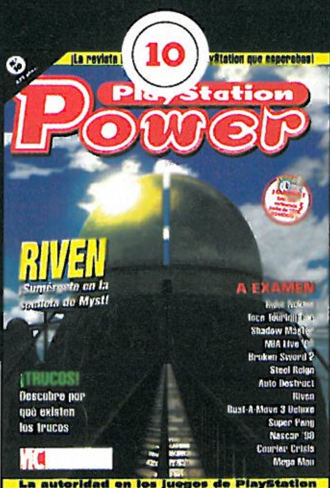
5


6


7


8


9


10


11


12


Recorte por aquí

Consigue los números atrasados de *PlayStation Power* a 475 ptas. cada uno (+ 350 ptas de gastos de envío)

PÍDELOS INDICANDO CLARAMENTE TU NOMBRE Y DIRECCIÓN A: MC Ediciones, S.A., c/ Monestir, 23, 08034 – BARCELONA

Nombre y apellidos: ....

....

Calle: ....

Población: ....

Provincia: .... C.P. ....

Teléfono ....

DESEO RECIBIR, AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

1☐ 2☐ 3☐ 4☐ 5☐ 6☐ 7☐ 8☐ 9☐ 10☐ 11☐ 12☐

Forma de pago

☐ Contra Reembolso

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ / ☐☐ ☐☐ (caducidad)

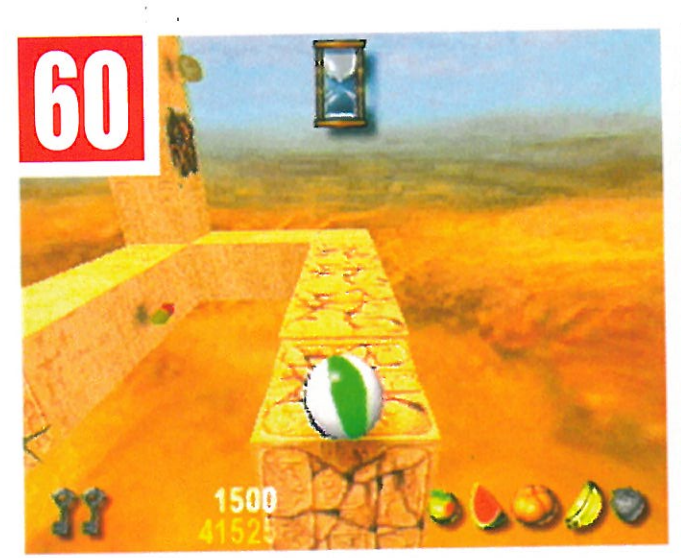
Nombre del titular: ....

Firma:

Análisis

Tu guía mensual sobre las novedades PlayStation

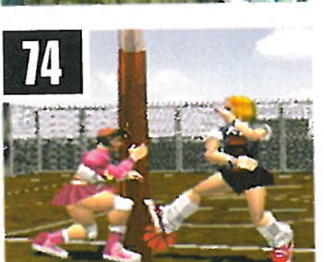
60



64



74



82



56



72



78



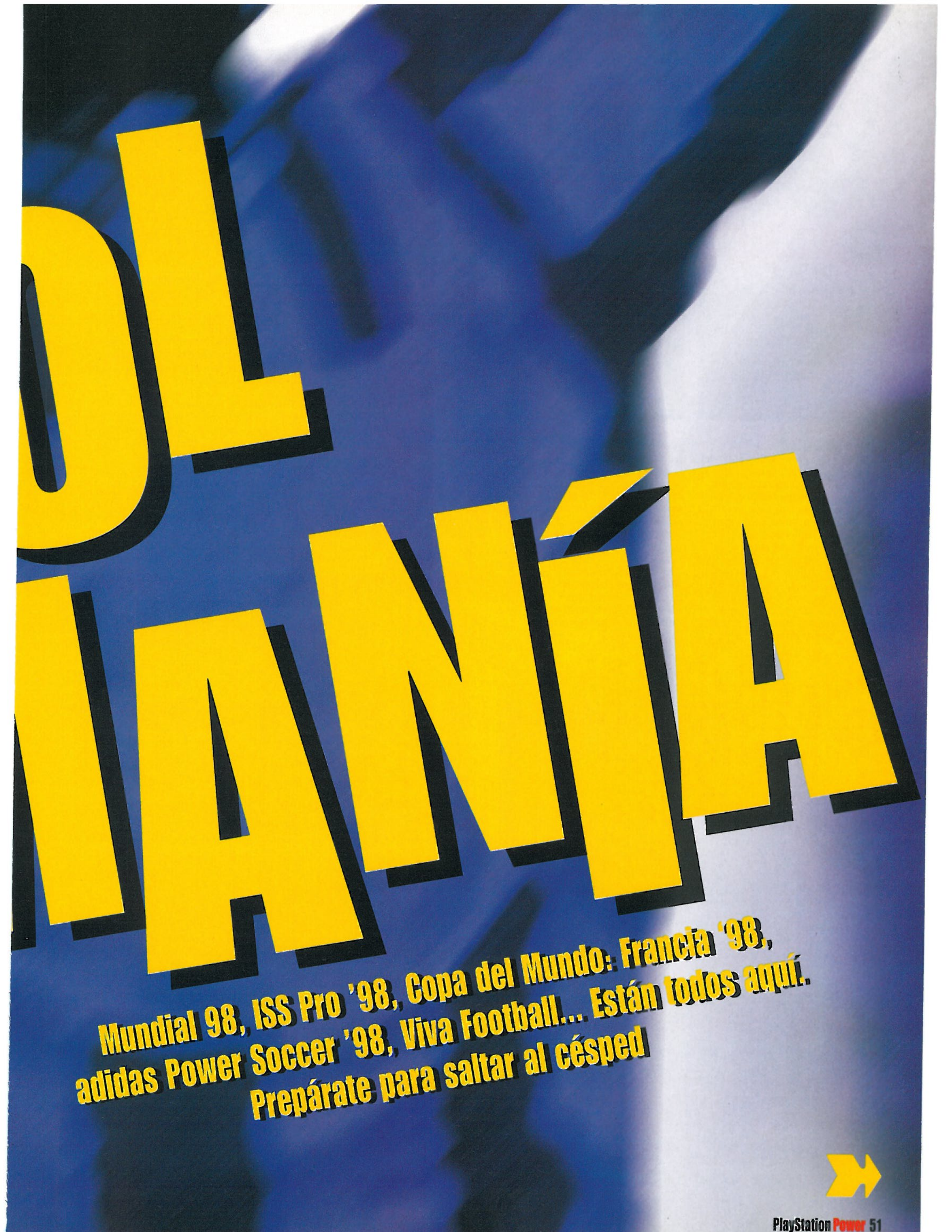
PlayStation Power te muestra los lanzamientos más importantes del mes. Toda la información que necesitas antes de adquirir un juego la encontrarás en este apartado. No te atrevas a ignorar nuestros análisis.

Y además ...

Cómo puntuamos:

0% – 20%	«Porca miseria»
21% – 50%	Piénsatelo dos veces
51% – 70%	Por encima de la media
71% – 80%	Un buen esfuerzo
81% – 90%	¡Cómpralo!
91% – 100%	¡Perfecto!


FÚTB
M


OL
MANÍA
Mundial 98, ISS Pro '98, Copa del Mundo: Francia '98, adidas Power Soccer '98, Viva Football... Están todos aquí. Prepárate para saltar al césped

FÚTBOL MANÍA

COPA DEL MUNDO: FRANCIA '98

Editor: Electronic Arts • Fabricante: Electronic Arts • Origen: Canadá





¿Qué tipo de juego es?
Hace un par de meses pudimos gozar del título preparatorio *FIFA: Rumbo al Mundial '98*, así que aquí está el juego del Mundial de FIFA. Se basa en el mismo motor que su predecesor, pero EA ha remozado los gráficos añadiendo unas camisetas más detalladas (¡mira cómo ondean!) y una animación más suave. Ah, y se han modelado con precisión todos los estadios de Francia '98. ¿Y la jugabilidad? Es un poco más rápido, y los programadores han desarrollado algo llamado Toque de Compresión™, con lo cual los jugadores deberían reaccionar más rápido cuando machacas los botones.

¿Cuál es el historial de los programadores?
La verdad es que muchos se mostraron cínicos acerca de los títulos de fútbol de EA, pero *Rumbo al Mundial '98* es un excelente juego de fútbol. Y esta vez lo han hecho incluso mejor. ¡Genial!

¿Quién es el comentarista?
Como ya viene siendo tradición, han cedido sus voces dos comentaristas deportivos de primera fila: Manolo Lama y Paco González.



▲ Como siempre, Electronic Arts se ha esmerado en tener una presentación y unos rótulos elegantes, al estilo de la TV.



▲ El pequeño diagrama a la izquierda de la pantalla muestra las estrategias actuales del partido.

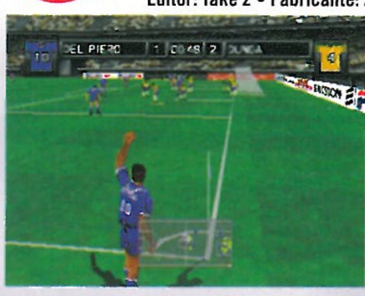


▲ No cabe duda que *Copa del Mundo: Francia '98* será el mayor éxito de ventas de este verano.

MUNDIAL '98



Editor: Take 2 • Fabricante: Z-Axis • Origen: Estados Unidos

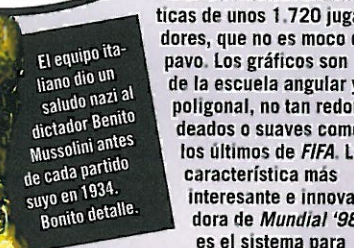


¿Qué tipo de juego es?
Mundial '98 es el juego con la licencia oficial del equipo de Inglaterra. El juego, un asunto estrictamente arcade, presenta unos 70 equipos internacionales, y cada escuadra tiene nombres de jugadores reales. Con la ayuda de la revista *World Soccer*, Z-Axis ha reunido estadísticas de unos 1.720 jugadores, que no es moco de pavo. Los gráficos son de la escuela angular y poligonal, no tan redondeados o suaves como los últimos de *FIFA*. La característica más interesante e innovadora de *Mundial '98* es el sistema para dirigir el disparo, que te permite concretar una zona específica de la red.

¿Cuál es el historial de los programadores?
Z-Axis es un grupo cosmopolita, con una buena proporción de europeos y sudamericanos. Algunos de ellos han trabajado en anteriores juegos de *FIFA* de Electronic Arts. *Mundial '98* es su primer juego como conjunto.

¿Quién es el comentarista?
Z-Axis ha renunciado al tradicional gorjeo de un locutor de TV contratado en favor de los jugadores pidiendo la pelota. Una decisión valiente.

Lo que afirman...
«Somos el primer fabricante que produce un sistema para dirigir los *chuts*», dice Gordon Bellamy, de Z-Axis. «Es la primera vez que chutar depende de la pericia: hace que sea importante ser un buen culminador de jugadas». De acuerdo.



El equipo italiano dio un saludo nazi al dictador Benito Mussolini antes de cada partido suyo en 1934. Bonito detalle.

HECHOS DEL MUNDIAL





▲ *Mundial '98*, sin duda el mayor contrincante de *Copa del Mundo: Francia '98* en cuanto a licencia y jugabilidad, se venderá como churros en Inglaterra si su selección hace un buen papel.



ISS PRO '98

Editor: Konami • Fabricante: Konami • Origen: Japón





¿Qué tipo de juego es?
Acción arcade a cargo de los mejores chicos de la industria. Mientras *Mundial '98* y *Copa del Mundo: Francia '98* han centrado la atención de los medios, *ISS Pro '98* se ha estado preparando en silencio a puerta cerrada en su refugio. Su predecesor sigue siendo el favorito de muchos de los entendidos en el juego del fútbol. Una vez más, gráficos excelentes, pero puedes esperar nombres de jugadores mal escritos, como Ronario. Ya sabes de qué van estas tonterías...

¿Cuál es el historial de los programadores?
Da la casualidad que no está mal. Konami creó el mejor juego de fútbol para la SNES, *International Superstar Soccer Deluxe*. Luego se descolgaron con una conversión para PlayStation. Y no olvidemos *Goal Storm* y el magnífico *ISS Pro*, que hizo su estelar aparición el año pasado.

¿Quién es el comentarista?
En el momento de cerrar este reportaje, los chicos de Konami nos habían confirmado que el juego estará traducido al castellano pero si las voces pertenecerán o no a una garganta conocida es todavía un misterio.

Si ISS Pro '98 fuera un equipo...
No es fácil de admitir, pero con el historial de Konami sería muy maleducado no optar por Brasil. De animación elegante, gráficos increíbles y un toque hábil con el pie, *ISS Pro '98* podría llevarse el gato al agua

¡QUÉ ME DICES!

El delantero francés Just Fontaine endosó la cifra récord de 13 goles en el Mundial de 1958. El máximo goleador de USA '94 fue el ruso Oleg Salenko con ¡6 tantos!

HECHOS DEL MUNDIAL





▲ *International Superstar Soccer '98* se perderá la final del Mundial. Y es que Konami se concentrará en impulsarlo al principio de la próxima temporada liguera.

Tras llegar el hombre a la luna, su siguiente tarea más acuciante fue simular con precisión el fútbol en un ordenador. Mucho antes de que los intentos bellamente renderizados y con captura de movimientos de todos los *Actua Soccer* de este mundo vieran la luz, la juventud de la nación se embelesaba al enchufar sus consolas de un vivo color naranja. Movías dos bates chiquititos arriba y abajo para dirigir la bola hacia un hueco (la meta) y así nacía la simulación del fútbol.

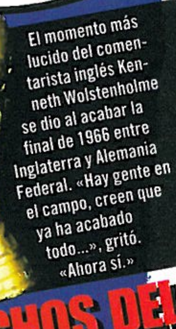
Las experiencias formativas en fútbol de muchos consoleros fueron las primeras simulaciones de gestión que aparecieron en el Sinclair Spectrum. *Football Manager*, creado por Kevin Toms, es quizá el que se recuerda con más cariño, ya que jóvenes de todas partes buscaban con desesperación meter al humilde Manchester City en la final de la Copa de Europa. Toms fue elegido tiempo después por un diligente periodista para la sección «*Vidas de los lectores*» de la revista adulta *Knave* (Bribón).

El más conocido de los primigenios juegos arcade de fútbol fue *International Soccer* para Commodore 64. En estos tiempos ilustrados no nos emocionaría mucho, pero por aquel entonces *International Soccer* refulgía a nivel gráfico y poseía una jugabilidad intuitiva a la altura.

SENSIBLE SOCCER, ES AÚN, PARA ALGUNOS, EL MEJOR JUEGO ARCADE DE FÚTBOL DE LA HISTORIA

A finales de los ochenta, el Atari ST y el Amiga competían por el título de ordenador personal preferido. Tras una prolongada batalla, este último se erigió en la máquina más popular, y ninguna otra plataforma ha tenido tantos juegos de fútbol creados para ella. *Kick Off*, de Dino Dini, fue el decano de los juegos arcade de Amiga de principios de los noventa. Con su vista cenital y su vertiginosa jugabilidad, *Kick Off* permanece como un juego de fútbol seminal y una inspiración para muchos de los que lo siguieron. Uno de esos juegos fue *Sensible Soccer*, escrito por Jon Hare y Chris Chapman, dos jovencitos que se habían pasado horas dándole vueltas al juego de Dini.

Sensible Soccer es aún, para algunos, el mejor juego arcade de fútbol de la historia. A pesar de unos gráficos más bien insignificantes, los minijugadores eran entrañables y la jugabilidad de *Sensible Soccer* era la mejor, dando al jugador más libertad para practicar un fútbol abierto y preciso. Desde entonces nada lo ha superado.



¡QUÉ ME DICES!

El momento más lucido del comentarista inglés Kenneth Wolstenholme se dio al acabar la final de 1966 entre Inglaterra y Alemania Federal. «Hay gente en el campo, creen que ya ha acabado todo...», gritó. «Ahora sí.»

HECHOS DEL MUNDIAL

De vuelta a la FIFA

El *FIFA* original de Electronic Arts, que apareció para Mega Drive, es todavía uno de los mejores de la serie. La acción de perspectiva isométrica le confería una sensación televisiva, y sus macizos *sprites* estaban en contraste directo con los de *Sensible*. *International Superstar Soccer*, de Konami, era aún mejor y sigue siendo con diferencia el mejor juego de fútbol de la Súper Famicom. Tanto *FIFA* como *ISS* han soportado el paso del tiempo y ambos tienen secuelas previstas para la celebración del mundial. El desarrollo reciente más destacado es la captura de movimiento, que permite a los jugadores

FÚTBOL MANÍA

KICK OFF WORLD

Editor: Anco • Fabricante: Anco • Origen: Reino Unido







¿Qué tipo de juego es?
Kick Off World combina la acción arcade con la simulación de gestión. El juego presenta un montón de opciones, con selecciones internacionales y 120 ligas de todo el mundo. Hasta cuatro personas pueden jugar en la sección arcade, mientras que los aspirantes a jefe pueden comprar, vender y jugar a la vertiente financiera del fútbol en sus ratos de ocio.

¿Cuál es el historial de los programadores?
Anco lleva años publicando la serie *Kick Off*. Los *Kick Off* originales y *Player Manager* fueron programados por la figura semi legendaria de Dino Dini. La mayor parte de ese equipo sigue en Anco. Un pedigrí bastante bueno, ¿no te parece?

¿Quién es el comentarista?
Nadie. En vez de eso hay comunicación entre jugadores.

Lo que afirman...
«Por primera vez, puedes tomar importantes decisiones como *manager* fuera del campo y jugar también dentro de él», comenta Saul Lees, de Anco.

Si Kick Off World fuera un equipo...
Complicado. Quizá Nigeria. Es probable que se quede sin nada, pero tiene una posibilidad remota. Puede que no tenga una defensa y un ataque lo bastante fuertes, pero con Dino Dini al mando del equipo todo es posible. Podría ser muy bueno...

¡QUÉ ME DICES!

Cuando Inglaterra se enfrentó a Portugal en la semifinal de 1966, no se cometió una sola falta en los primeros 30 minutos. Qué caballeros. Aquellos eran buenos tiempos...

HECHOS DEL MUNDIAL



▲ La serie *Kick Off* aún tiene muchos admiradores, sobre todo desde este ángulo.

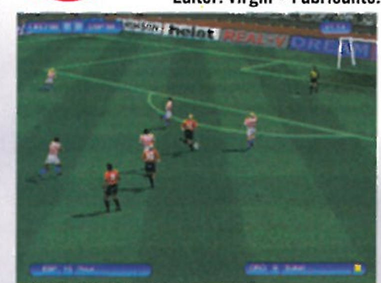


▲ Como puede verse, Anco se apoya más en una jugabilidad de sobras probada que en los gráficos.

VIVA FOOTBALL

Editor: Virgin • Fabricante: Virgin • Origen: Reino Unido







¿Qué tipo de juego es?
Es un elegante juego arcade, y según los primeros indicios podría competir con los mejores en términos gráficos. Se incluyen montones de selecciones y todas las estadísticas han sido cotejadas por la revista *World Soccer*. Pero con el aluvión de títulos previsto en las próximas semanas, Virgin ha decidido posponer algunos meses su aparición (finales de agosto).

¿Cuál es el historial de los programadores?
El equipo se compone de jugadores de equipos como Eidos, Psygnosis, Electronic Arts y DMA Design. Mucha experiencia a sus espaldas.

¿Quién es el comentarista?
Los chicos de *VIVA* han tomado la misma senda que sus homólogos de *Mundial '98*. Nada de verbos televisivos, sólo mucho griterío de los jugadores haciéndote saber que están desmarcados. Que lo están a menudo. Nada de chorradas de listillos. Lo cual es bueno. De todas formas, no te preocupes porque podrás escuchar sus gritos en perfecto castellano.

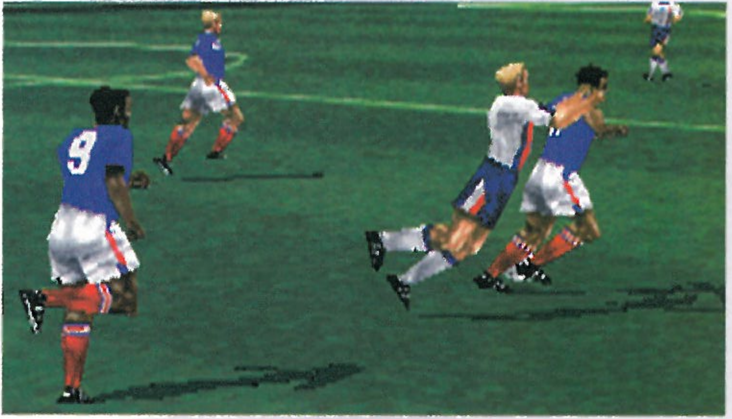
Lo que afirman...
«*Viva* tiene más datos de fútbol real que ningún otro juego, asegura Simon Humber, de Virgin. Hay nada menos que 987 equipos, 1.974 equipajes de verdad, 16.224 jugadores y 259.584 atributos de los jugadores.» Ahí queda eso.

Si Viva Football fuera un equipo...
Demasiado pronto para decidir. *Viva* no saldrá hasta finales de agosto, pero los indicios son alentadores. Desde luego parece lo bastante bueno para ser considerado Italia.

¡QUÉ ME DICES!

El rey Carol de Rumania eligió personalmente su equipo para el mundial de 1930. Lo más curioso es que no ganaron.

HECHOS DEL MUNDIAL



▲ Como ya es norma habitual, los jugadores se parecen a sus homólogos reales. ¿Quién podría ser este rubio tan entusiasta?

LA HISTORIA DE LA COPA DEL MUNDO

La idea de una «Copa del Mundo» se propuso por primera vez en 1904 en París. Se atribuye a los franceses Jules Rimet y Henri Delauney la invención de un torneo que se ha convertido en el mayor espectáculo deportivo de la Tierra. A finales de los años veinte, el fútbol había pasado a ser un deporte profesional, lo que significaba que las olimpíadas amateur ya no eran adecuadas para servir de escaparate al fútbol de más alto nivel. «Monsieur, deberíamos tener una copa del mundo...», etc.

La primera Copa del Mundo tuvo lugar en Uruguay en 1930, y los anfitriones ganaron el trofeo Jules Rimet, gracias a un 4-2 sobre su vecina Argentina. Mientras los uruguayos lo celebraron con una fiesta nacional, un grupo de argentinos airados asaltó la embajada uruguaya en Buenos Aires. El Mundial ocupaba del todo su lugar en el mapa deportivo.

Ganadores de la copa del mundo 1930-1982

1930 (Uruguay)
Uruguay 4-2 Argentina

1934 (Italia)
Italia 2-1 Checoslovaquia

1938 (Francia)
Italia 4-2 Hungría

1942 ...había una guerra, y ya te puedes imaginar...

1946 ...otros cuatro años más...

1950 (Brasil)
Uruguay 2-1 Brasil

1954 (Suiza)
Alemania Federal 4-2 Hungría

1958 (Suecia)
Brasil 5-1 Suecia

1962 (Chile)
Brasil 3-1 Checoslovaquia

1966 (Inglaterra)
Inglaterra 4-2 Alemania Federal

1970 (México)
Brasil 4-1 Italia

ADIDAS POWER SOCCER '98

Editor: Psygnosis • Fabricante: Shen • Origen: Francia



¿Qué tipo de juego es?
La serie *Power Soccer* nunca se ha desvivido por un realismo total, lo que siempre fue uno de sus encantos. Los duelos chocantes eran parte esencial de la acción, y podías hacer que un jugador se pateara el campo a una velocidad exagerada. Psygnosis promete algunos buenos trucos en esta versión, pero insisten en puntualizar que el juego se ha programado desde cero. En Shen consideran que corre a 30 cuadros por segundo.

¿Cuál es el historial de los programadores?
Shen se formó en 1995, pero los miembros del equipo llevan más de 10 años programando. Ya han creado *APS2*, que apareció el año pasado.

¿Quién es el comentarista?
Un redoble de tambores para tomar aire... no es nadie famoso. Eso sí, los comentarios están en perfecto castellano.

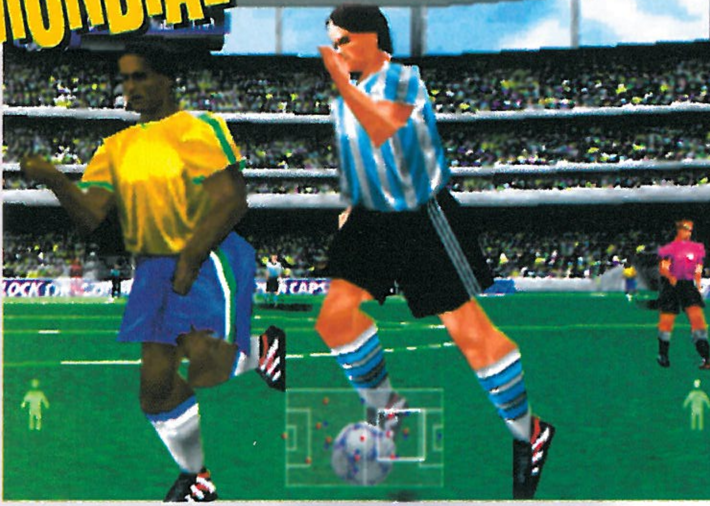
Lo que afirman...
«Nuestra nueva técnica de renderización nos permite producir equipajes de fútbol fotorrealistas para darle un aspecto menos parecido a los dibujos animados», dice Alysee Abe, de Shen. Suena bien.

Si adidas Power Soccer '98 fuera un equipo...
Argentina. Podría ser un Mundial para la omnipresente serie *adidas Power Soccer*. Aunque con la dura competencia, quién sabe...

¿Algún otro contendiente?
No de momento. *Sensible Soccer 2000* es uno de los juegos esperados con mayor ansia, pero Sensible Software está buscando ahora mismo inversiones financieras adicionales. Espera a que los prometedores editores GT Interactive publiquen este juego en las postrimerías del año. Delante tendrá unos difíciles rivales.

¡QUÉ ME DICES!
En la final de 1958, un sorprendente prodigio de 17 años saltó a la fama al derrotar Brasil a Suecia por 5-1 con dos goles suyos. ¿Quién? Edson Arantes do Nascimento, Pelé.

HECHOS DEL MUNDIAL



▲Es quizá el de mejor aspecto de la serie *adidas*, pero ¿mejorará la excesiva aunque defectuosa jugabilidad de sus predecesores? Mira nuestro análisis de éste y los demás juegos en próximos números.



simular la acción de jugadores de verdad. Hoy en día, todos los juegos de fútbol presentan captura de movimientos, a menudo a cargo de estrellas actuales. David Ginola, Michael Owen y Les Ferdinand han prestado sus maniobras para juegos de PlayStation, pero el que este desarrollo técnico haya llevado a mejores juegos es discutible. Los juegos de fútbol tridimensionales tienen desde luego mejor aspecto que sus homólogos en 2-D, pero suelen parecer más pesados en términos de velocidad. Pero a medida que las compañías de software se familiarizan con la tecnología va mejorando obviamente el nivel de los juegos.

¡QUÉ ME DICES!
El Mundial de Brasil de 1950 es el único que se jugó SIN una final. Uruguay y Brasil disputaron el último partido y fueron los dos únicos equipos que pudieron ganar en sus grupos.

HECHOS DEL MUNDIAL

Tengo licencia para matar: la historia del mundial

El mundial suele ser la excusa perfecta para que todo el mundo publique un juego de fútbol. Y qué mejor manera de lograr un palmo extra de cobertura en los medios que conseguirte una licencia, sea el nombre oficial de la Copa del Mundo o la oportunidad de añadir las palabras «Fulano» y «Mengano» al título. Esta vez, Electronic Arts ha desembolsado una cantidad enorme de dinero y sólo ellos pueden usar el término «Copa del Mundo» en el título del juego. Pero las compañías de software sortean hábilmente la cuestión barajando nombres o comprando licencias alternativas que se asocien bien al Mundial.

EL MUNDIAL SUELE SER LA EXCUSA PERFECTA PARA QUE TODO EL MUNDO SAQUE UN JUEGO DE FÚTBOL

Anco no llamará a su último juego de fútbol *Kick Off Copa del Mundo*, pero, bueno, *Kick Off World* servirá para el caso. Y aunque EA compró el nombre de marras, quizá Take Two haya obrado mejor, al menos de cara a las ventas, por ejemplo, en Inglaterra, al hacerse con la licencia oficial de su selección, dándoles acceso a los jugadores de aquel país y el derecho a usar el distintivo de los tres leones.

Pero por desgracia la calidad de la licencia no siempre ha ido de la mano de la calidad del producto final. US Gold, que ahora forma parte del grupo Eidos, era célebre por su amor a «la licencia». Para el Mundial de México '86, US Gold publicó el incalificable *World Cup Carnival* (para Spectrum), y cuatro años después presentó el oportunamente el título *Italy 90* para Amiga.

Éste era un poquitín más logrado, pero cuatro años más tarde, US Gold volvía por sus fueros lanzando *World Cup USA '94* para Amiga, Mega Drive y SNES. Era un poco pesado. Si salías de un partido en la versión Amiga, te costaba siete (¡¡¡SIETE!!!) minutos de carga si querías disputar otro encuentro. Casi el tiempo suficiente, de hecho, para darte un baño. PSP

¡QUÉ ME DICES!
Diego Armando Maradona no fue el primer jugador expulsado de un torneo por no superar un test antidoping. En 1974, cuando Ernst Jean Joseph, de Haití, dio positivo, fue sacado de su hotel, apaleado y devuelto a su país.

HECHOS DEL MUNDIAL





Análisis

Un juego de dos partes. Igual que en un partido

World League Soccer

Disponible: **Junio**
Precio: **8.990 pesetas**

Jugadores: **1-4**
Editor: **Eidos**

Fabricante: **Silicon Dreams**
Distribuidor: **Proein**

Compatible con:
Pad analógico, Multi-Tap

Control del juego

● Los controles de *World League Soccer* son ambiciosos y, a veces, demasiado complejos. Pero un truco muy útil que da un gran resultado es el uso de un ruido controlado por la Inteligencia Artificial. Si pulsas triángulo tras pasar el balón, el jugador que recibe la pelota queda bajo el control del ordenador y tú puedes quedarte al mando del primer hombre.



▲ Si no te apetece driblar el balón esquivando defensores, déjalo en manos del ordenador y búscate una posición cómoda sobre el terreno de juego antes de volver a hacerte cargo de él. Lo mejor es hacerlo usando la vista panorámica de todo el campo.

Cabezazos

Como cualquier juego de fútbol que se precie, *World League Soccer* incluye jugadas de contexto como los cabezazos. Hacerlo en el momento oportuno es fundamental.









◀Si pulsas Cuadrado demasiado pronto, fallarás.

Más fútbol. Éste es el primero de una larga lista de títulos que van a salir próximamente al mercado, algunos de los cuales ya te hemos avanzado.

Cuando Dios decidió castigar a los egipcios lo hizo desencadenando diez plagas. En primer lugar, el agua se convirtió en sangre y luego las ranas, moscas y gusanos lo infestaron todo. Murió todo el ganado, la Tierra se cubrió de hollín. Hombres y animales sufrieron todo tipo de enfermedades, el granizo arrasó con todo, le siguió la plaga de la langosta y Egipto se sumió en las tinieblas durante tres días interminables. Para terminar, Dios decidió que todos los varones primogénitos debían morir. Es cierto. Así lo dice la Biblia.

Pues parece que hemos vuelto a enojarle porque ahora nos ha enviado una nueva plaga. Mucho más liberal y moderna, eso sí. Una plaga de videojuegos de fútbol.

El octavo día

Después de todo no suena tan mal. Pero ¿cómo puedes saber cuál de ellos vas a comprar, suponiendo que vayas a adquirir uno de entre el millón de títulos que están por aparecer antes de la próxima temporada? Muy sencillo. Leyendo *PlayStation Power*, por supuesto. Estamos aquí para solventar esta doble maldición, la incertidumbre y el derroche de nuestros ahorros. Confía en nosotros.

Así pues, *World League Soccer* no debería ser tu primera opción, aunque bien podría ser la segunda si eres un entusiasta del balompié. No está nada mal y puedes elegir entre un buen número de equipos. Eso es algo que echaron en falta los que compraron *Actua Soccer 2*, pues no había nada más que equipos internacionales. ¿Dónde estaban el Barça, el Madrid o el Bilbao? ¿Dónde? Pues en ningún sitio. *World League Soccer* hace honor a su nombre y ofrece, no sólo los mejores equipos de la *Premier League*, sino que también presenta los equipos más potentes de un total de diez países. Más de cien equipos. Además, los jugadores se parecen a los de verdad.

«Los jugadores se parecen a los de verdad»

Excelente toque de balón

El sistema de imágenes permite conseguir una muy buena resolución de los jugadores que se mueven con suavidad por la pantalla. Su punto débil es que todos los futbolistas se parecen demasiado entre sí. No presentan el nivel de detalle que esa alta resolución debería ofrecer.

Los controles son otra buena prestación de la que no se puede sacar todo el partido debido a una ejecución algo pobre, aunque en teoría ofrece más del triple de opciones de control que la mayor parte de sus competidores. Por desgracia, la distinción entre pulsar y presionar no es demasiado amplia, lo que te hará lanzar el balón fuera de banda cuando lo que pretendías era dar un suave pase. Por supuesto, si eres un jugador empedernido no tardarás demasiado en acostumbrarte. Por el contrario, si eres más bien patoso con el balón, más vale que te dediques a otra cosa.

También te llevará un poco de práctica aprender a bloquear. Si intentas darle a la pelota en un pase demasiado rápido puedes acabar en el suelo porque no habrás acertado al balón. Si, por el contrario, atrapas el esférico entre tus pies, transcurren unos

Tres pasos para llegar al cielo

● Como ya hemos dicho, marcar goles es difícil. A continuación, te ofrecemos nuestros mejores métodos para conseguir batir la meta contraria. Son unos simples trucos...

Uno-dos
El mejor sistema dentro del área. Atrae al defensor y en el último segundo, pulsa X dos veces. Dejas la pelota para un compañero al borde del área (siempre y cuando no esté marcado por un defensor) y vuelves a recibirla sin tener nadie a tu paso. Si quieres ser un poco más travieso, pulsa X y luego aprieta Cuadrado. Recibirás de nuevo el balón para conectar con una bolea espectacular. Así de fácil.

La cruz
Es quizás la forma más fácil de marcar. Baja por la banda (con el balón) y pulsa R2 para un pase cruzado. Prepara el botón de disparar y en cuanto el balón esté en posición haz que tu jugador dispare hacia la portería. Los pases cruzados dan buen resultado.

El penalti
Probablemente te ofrece más posibilidades en una partida a dos jugadores. Sigue driblando o pasando por la zona de penalti del equipo rival y serás recompensado.

«¿Es necesario sacrificar los goles por querer darle un toque demasiado realista?»

interminables segundos antes de avanzar. Es la ocasión del rival para robarte la pelota, lo que será bastante fácil.

Además es muy difícil marcar. Cuando por fin estás en posición de disparar a portería, el portero es prácticamente imbatible. Durante las primeras diez partidas de prueba no pudimos marcar un mísero gol. Es realista, pero cabe preguntarse ¿es necesario sacrificar los goles por querer darle un toque demasiado realista? Eso mismo opinamos nosotros. No tiene color.

World League Soccer tiene todo lo que se puede desear en cuanto a emoción, bagaje táctico y exhibición futbolística, al igual que otros títulos que ya están en el mercado. Pero tiene que demostrar que es mejor que los demás y puede ser superado por otros de los títulos que están por aparecer en un futuro cercano. PSP



▲ Punto de contacto. Puedes verlo desde cualquier ángulo. World League Soccer tiene elementos espectaculares.

▲ Puedes repetir la jugada una y otra vez. Es muy útil para agotar a tus rivales humanos.

PlayStation Power

Un juego de fútbol normal, pero algo decepcionante en la línea de gol. Todo lo que pedimos es un gol.

A FAVOR	EN CONTRA
+ Jugadores de alta resolución	− Inaccesible
+ Buenas estrategias de juego	− Es muy difícil marcar
+ Buenos controles	

Puntuación 70%



▲ Puedes ver la repetición de la jugada desde el punto de vista de cualquier jugador de tu equipo, o del equipo rival. O, incluso, desde el del árbitro.

Repetición de la jugada

● Amplias pero bien cronometradas repeticiones de jugada (normalmente, después de fallar un disparo a puerta). *World League Soccer* incluye uno de los controles de jugadores más impresionantes que hay. Con tanta flexibilidad y control no puedes fallar. Puedes elegir entre la cámara «normal», que puedes cambiar a tiempo real, o ver el partido desde los ojos de cualquiera de los participantes. Así que puedes estar en la cabeza del jugador que marca en el último momento del partido, o ver el partido desde el punto de vista del desesperado guardameta alemán.



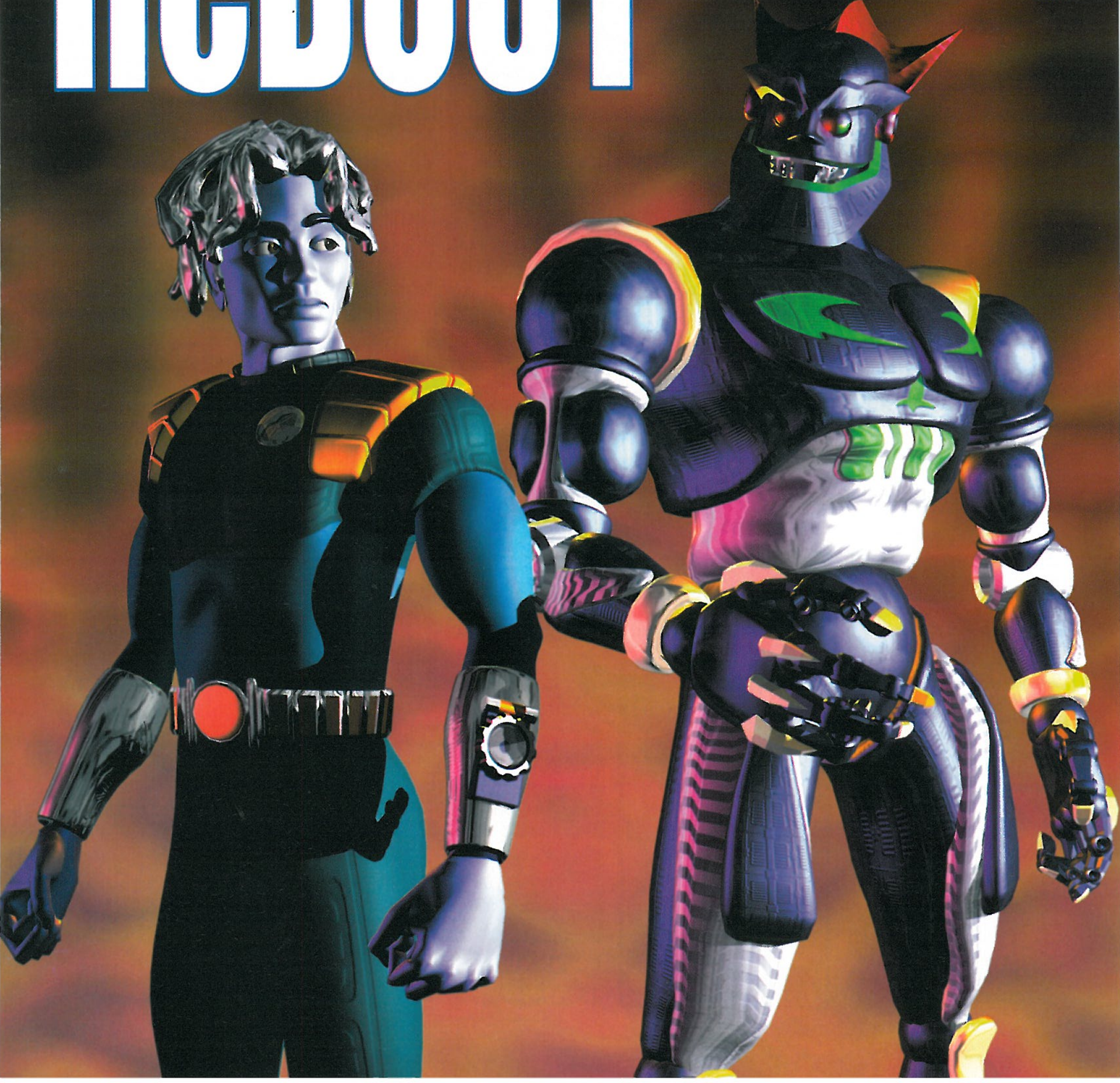
▲ El portero se adelantó demasiado. El delantero centro tiene el campo libre. El resultado inevitable es un gol.

Concurso

PARTICIPA Y GANA UNO DE LOS 20 JUEGOS REBOOT

CONVIÉRTETE EN UN CIBERINDIVIDUO CON PLAYSTATION POWER

ReBooT





¿Posees un ordenador personal? Seguro que alguna vez ante el reiterado mensajito de «error» has tenido ganas de abrirlo, meterte en su interior y explorar todos los chips habidos y por haber para dar con la solución a tu problema. Bien, pues ahora Electronic Arts te brinda la oportunidad de convertirte en un ciberindividuo capaz de habitar en un enorme ordenador. Pero la felicidad nunca es completa así que aparece un malvado robot que tratará de hacerte la vida imposible. Pero antes de disparar a diestro y sinistro, toma papel y boli, concursa y gana uno de los 20 juegos de ReBoot que sortean Electronic Arts y PlayStation Power. Contesta a la pregunta que te formulamos y envíanos tu respuesta antes del día 15 de julio.

Recorta por aquí

PSP.14

Cupón de respuesta

¿Cómo se llama el malvado robot al que debes enfrentarte ?

RESPUESTA ....

Nombre: ....

Domicilio: ....

Población: ....Código Postal: ....

Provincia: ....

País: ....

Teléfono: ....

Envía este cupón a la sección «Concurso»; REVISTA **PlayStation Power;**
MC Ediciones S. A. P.° San Gervasio, 16-20, esc. A, entlo. 2.ª 08022 BARCELONA

Éstos son los ganadores del concurso PSP. 12 *Perfect Assassin*:
Alfredo Caraballo Medina (Sevilla)
Rafael Rocha Bosa (Telde, Las Palmas de Gran Canaria)
Ricardo Gutiérrez Hernández (La Laguna, Santa Cruz de Tenerife)
Adrián Melián González (La Laguna, Santa Cruz de Tenerife)
David Maynar Gálvez (Barcelona)
Luis Eduardo Albert Sanjuan (Villena, Alicante)
David Martín Caballero (Valladolid)
Jorge García Álvarez (Barcelona)
Antonio José Chacón Moya (Mula, Murcia)
Francisco Javier Escobar García (Málaga)
Respuesta correcta:
Los Pra'min.

Éstos son los ganadores del concurso PSP. 12 *Star Wars Masters of Teräs Käsi*:
Mario Sánchez Navas (Huelva)
Francisco Javier Pérez Pinillos (Getafe, Madrid)
Joan Francesc Morales Fernández (El Prat, Barcelona)
David Navarro Sánchez (Crevillente, Alicante)
Francisco Javier Osía García (Santa Cruz de Tenerife)
Adán Huarte Rey (Navarra)
Antonio Bosquet Borlan (Daroca, Zaragoza)
Domingo Morillo Cantero (Badajoz)
José Luis Manzano de Castro (Madrid)
Gabriel Vázquez Vázquez (La Coruña)
Respuesta correcta:
Arden Lyn.

Éstos son los ganadores del concurso PSP. 12 *Need for Speed III*:
Manuel Herruzo Sánchez (Albacete)
Antonio Luis Gallego Caballero (Benidorm, Alicante)
Bernardo Paco Castillo (Totana, Murcia)
Adrián Cabezón Fuente (Llanes, Asturias)
Rafael Molina Tejera (Tenerife)
Daniel Pérez Álvarez (Madrid)
Benjamín Sánchez Marín (Albacete)
Francisco Díaz Soler (Badalona, Barcelona)
Eloi Carmona Sánchez (Vallgorguina, Barcelona)
Mª Ángeles Salvador Lloréns (Altura, Castellón)
Juan Pérez Gómez (Albacete)
Albert Sainza Fernández (Tarragona)
Pedro Miguel Vena Carballo (Madrid)
Miguel Ángel López Matamoros (Torrejón de Ardoz, Madrid)
Set Rubio Navarrete (Coria del Río, Sevilla)
Luis Piñero Lozano (Madrid)
Camilo Orosa López (León)
Luis Miguel Díaz Blanco (Madrid)
Íñigo Rodríguez Díaz (Vitoria, Álava)
Enrique Vilar Torregrosa (Albalat del Sorells, Valencia)
Respuesta correcta:
Ocho.



Las bases del concurso

- Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
- No existen premios en metálico alternativos.
- Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos.
- Sólo se aceptará un cupón por lector, y no se admitirán fotocopias.
- El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
- La participación en este concurso implica la aceptación de las normas anteriores.

Análisis

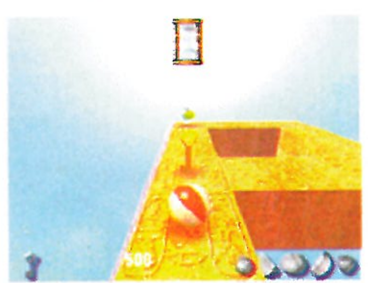
Un juego algo retorcido

Las llaves del éxito

● *Kula World* tiene un objetivo principal. Hallar las llaves y escapar por la salida en cada nivel. Se hace así.



▲Ésta es la salida. Pero no está encendida, así que tienes que encontrar la llave antes de poder abrirla.



▲ Entra y toma la llave. Abajo a la izquierda verás cuántas llaves necesitas.



▲ La salida está iluminada y ya puedes escapar. Pero quizás prefieres salir e ir a por fruta...

PlayStation Power ¡Genial!

Kula World

Disponible: **Julio**
Precio: **7.990 pesetas**

Jugadores **1-2**
Editor: **SCEE**

Fabricante: **Swedish Design**
Distribuidor: **Sony**

Compatible con:
Tarjeta de memoria

► Ahí es donde tienes que llegar, pero una vez ya has probado todas las superficies de esta plataforma parece que no hay forma posible de bajarse.

▼ ¿Lo ves? Ahí es donde tienes que ir. Pero la solución sigue sin aparecer. Quizás la respuesta no está ahí abajo.









▲ Por fin, un respiro. Mira a la pared frente a ti, salta sobre ella y lánzate sobre la plataforma de abajo con seguridad.

De pared a pared

A veces estarás a punto de rendirte y justo cuando empiezas a pensar que los diseñadores cometieron un error y que el nivel es imposible encontrarás la solución.

Una curva de arendizaje perfecta

● A diferencia de muchos juegos de este tipo, el proceso de aprendizaje de *Kula World* puede durar más de un 50% del juego. Esto quiere decir que constantemente están surgiendo nuevos trucos y técnicas que tendrás que aprender.

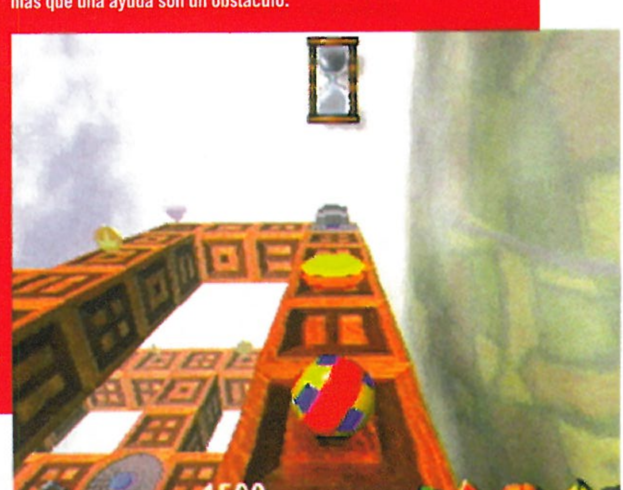


▲ Botan y rebotan. Te perjudicarán bastante unos cuantos cubos más adelante. Si no te acercas a ellos por el lado correcto verás que más que una ayuda son un obstáculo.



▲ La única forma posible de conseguir las llaves y salir del nivel es dejarse caer como un peso muerto (son unos segundos).

► Estás a medio juego y aún siguen apareciendo cosas nuevas. Adivina cómo funcionan estos puertos pero sin meter la cabeza.



Un rompecabezas que te llevará por el camino de la amargura. Estar totalmente confundido será tu estado natural. Parece prometedor...

Estamos atados de pies y manos y nuestros labios están sellados. No podemos decir lo que pensamos realmente sobre *Kula World* porque si lo hacemos nos arriesgamos a recibir críticas a diestro y siniestro por bocazas.

Los problemas tienen una doble vertiente. Por una parte, no sugerimos que la rareza de este juego sea en modo alguno intencional si bien tiene un toque bastante alucinógeno. Por otro lado, se trata de un juego excelente que estimulará partes de tu cerebro que antes ni siquiera sospechabas que existían. Eso te hará sentir muy bien. ¿Ves cuál es nuestro dilema? Pero, espera un segundo. Parece que esta nube está recubierta de plata, no de oro... no de platino. *Kula World* es un subidón natural, saludable y sin productos químicos. Parece demasiado bueno para ser cierto.

Aclara el misterio

Si el juego tiene una trama, no nos hemos enterado. Es difícil ver la forma en que se puede resolver este singular rompecabezas. Eres una pelota de playa que tiene que encontrar las llaves que abren las salidas ubicadas en laberintos de lo más complicados. Estos laberintos están construidos con cubos que a su vez se hallan en suspensión sobre la tierra (incluso puedes ver como los campos se mueven a lo lejos bajo tus pies). Puedes rodar hacia adelante, girar a la izquierda y a la derecha y saltar, pero nada más. Aunque en teoría puedes ir sobre cualquier superficie

«Se trata de un juego excelente que estimulará partes de tu cerebro que antes ni siquiera sospechabas que existían. Un subidón natural, saludable y sin productos químicos»

«Kula World te ofrece unos niveles que consisten en grupos de riesgos con un cierto sentido, de forma que el desafío no llega a ser algo fuera de tu alcance o demasiado pesado y siempre es jugable»



de una construcción de cubos, no puedes salir rodando por el borde de una plataforma. Tienes que hallar un cubo y subir sobre su superficie para explorar en cualquiera de las cuatro direcciones a las que puedes acceder. Es un poco confuso sobre el papel, pero una vez te pones manos a la obra no te resultará difícil dominar los movimientos.

La trama se complica

Pero hay mucho más que llaves y salidas. A medida que avanzas, se van presentando más y más elementos del juego lo cual hace que los *puzzles* sean cada vez más complejos. Pero a diferencia de esos juegos en que los rompecabezas van presentando cada vez mayores problemas hasta que estás totalmente desbordado, en *Kula World* irás viendo niveles hechos que consisten en grupos de riesgos con un cierto sentido, de forma que el desafío no llega a ser algo fuera de tu alcance o demasiado pesado y siempre es jugable. Por ejemplo, cuando ya has visto las plataformas invisibles, púas y enemigos, encuentras niveles sin salida para poder atraparlos. Pero ahora, en lugar de tener que enfrentarte a los peligros de antes más estas novedades, un nivel puede que sólo incluya las trampas sin salida y un montón de púas. No es muy complejo, pero gracias al nuevo elemento introducido, sigue siendo un desafío. ¡Genial!

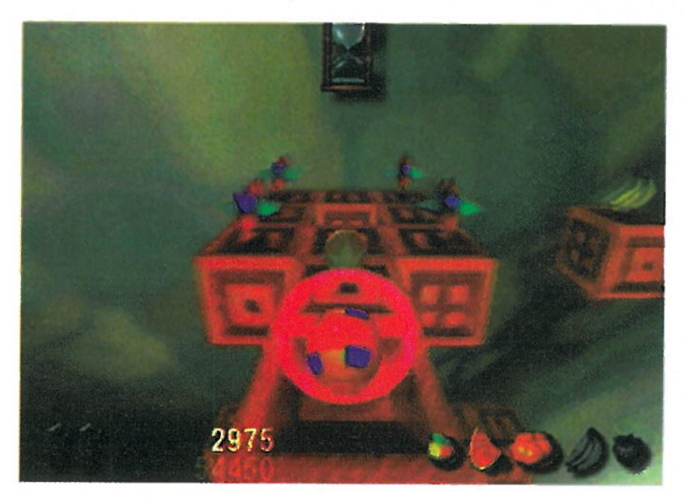
El golpe final viene dado en forma de tiempos límite. Sin ellos el desafío tendría que basarse en un nivel de diseño que se fuera complicando constantemente.

No es una experiencia por efecto de sustancias alucinógenas

De drogas no podemos hablar porque no las tomamos. Te hacen sentir mal y son perjudiciales para la salud. Así que la experiencia siguiente nos es un poco ajena. Creemos que los diseñadores no se encontraban muy bien.



▲ Eso es una pastilla. ¿Ves las dos mitades de colores distintos? Probablemente se trate de una píldora anticongestiva. ¿Estás un poco cargado? Tómate una.



◀ De repente, los gráficos se vuelven borrosos, el movimiento se hace más lento, pero la velocidad aumenta. Qué cosa más rara. No te preocupes, los efectos desaparecerán muy pronto.

Cuidado por dónde andas

● Como si rodar por el mundo como una pelota no fuera peligroso, los desarrolladores han sembrado el camino de peligros mortales para complicarte la vida.



▲ Ten cuidado con los cubos descoloridos. Como te puedes figurar se desmoronan en cuanto ruedas sobre ellos.

▼ Mientras pasas por esos cubos, te vas calentando hasta estallar. Tendrás que experimentar para saber cuánto puedes aguantar.





▲ Algunos parches de hielo te harán resbalar y caer al vacío.

▲ Salta hacia adelante cuando aparezcan esas ruedas dentadas a dos bloques de ti.

Análisis

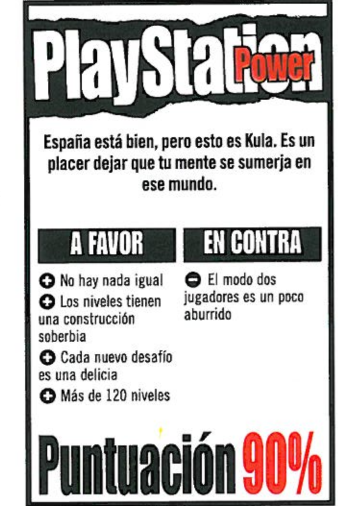
Kula World

La cesta de la fruta

● Cada nivel tiene una fruta. Encuéntrala y guárdala para marcar el icono que corresponda. Cuando las seis frutas estén encendidas y hayas completado el nivel, te transportarán a un nivel especial extra mucho más excitante que todos los demás. Tienes que cambiar el color de todos los bloques para obtener un *bonus*. Hay un límite de tiempo y sólo tienes una oportunidad para conseguirlo.

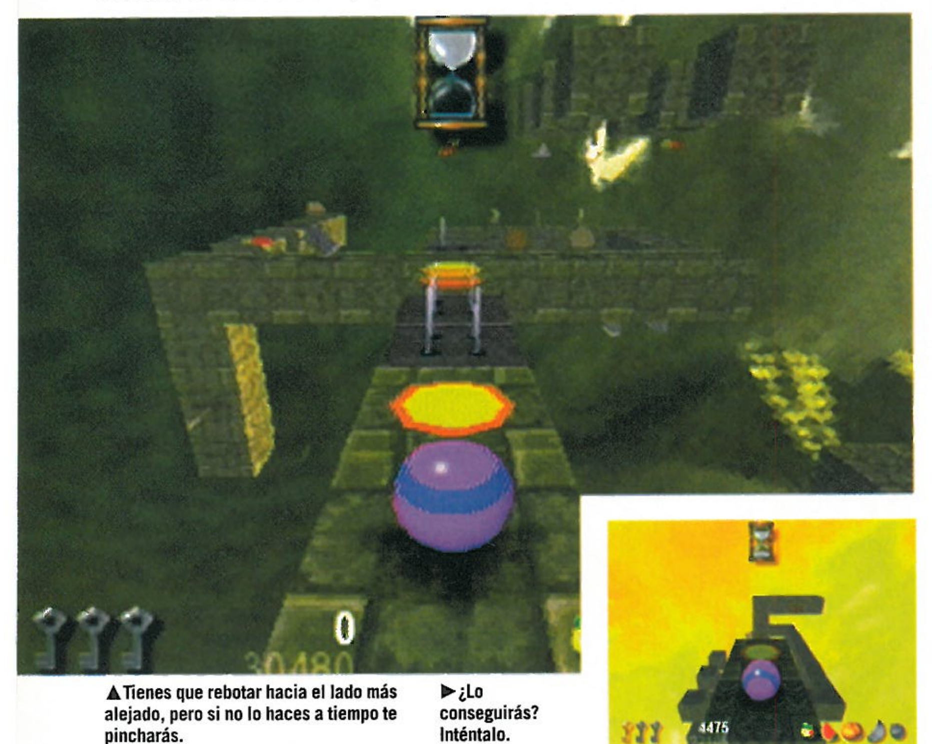


Para aumentar el nivel de dificultad, los diseñadores habrían tenido que construir laberintos de enormes dimensiones, lo cual no sólo requiere mucho tiempo de juego sino que habría llegado a ser tan confuso hasta llegar a ser prácticamente imposible. Sin embargo, con los tiempos límite los diseñadores han podido mantener un nivel de diseño simple en el que la emoción y la intriga vienen del uso de la lógica para descifrar cuál es el camino a seguir en el mínimo tiempo posible. Estos límites de tiempo son usados con una gran dosis de creatividad. En algunos niveles empezarás con tan sólo unos pocos segundos en el reloj. Presa del pánico tendrás que decidir qué hacer. En función del nivel, tendrás que hallar una solución dentro de ese límite o bien tendrás que aterrizar sobre un cubo que congele el cronómetro, o ir como una flecha hacia la salida lanzándote desde un cubo al vacío, recogiendo dos llaves durante el descenso y aterrizando limpiamente en la salida. Y eso es lo bueno de *Kula World*. Todos los elementos son utilizados con una gran creatividad y brillantez. El nivel del diseño es espectacularmente bueno. A veces, los niveles pueden ser frustrantes y desconcertantes, pero si eres un poco perseverante podrás completarlos todos. Los finalizas una vez y otra, algunos muchas más veces, hasta que has jugado de principio a fin. Se trata de ese tipo de juego. En honor a la verdad, tenemos que decir que somos unos adictos sin remedio, pero hay cosas mucho peores que tener esta dependencia de *Kula World*. PSP



Aún a oscuras

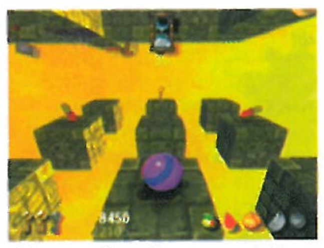
Creemos que a estas alturas ya habrás empezado a entender de qué va *Kula World*. Pero transmitirlo en un análisis como éste es muy difícil. Aquí puedes ver cómo completar un nivel cualquiera (de izquierda a derecha y de arriba a abajo).



▲ Tienes que rebotar hacia el lado más alejado, pero si no lo haces a tiempo te pincharás.

▶ ¿Lo conseguirás? Inténtalo.

▲ Los bloques se caen y tendrás que efectuar una serie de saltos. Si te paras un segundo te caerás y serás hombre muerto.



▲ Toma esa llave. Tienes que meterte por debajo de esos bloques para caer sobre la sección que ves en la parte de arriba.



▲ Ahora tienes que llegar a esa pequeña plataforma de la izquierda. Pero ¿cómo? No te lo podemos decir todo...


BAB'S CHARLET
Campeón de Francia de SnowBoard 1997,
Campeón Junior del Mundo ISF 1995
Asesor técnico en SNOW RACER 98
SR
SNOW RACER 98
Esquí - Freestyle - Alpine Surf - Modo 2 jugadores.
¡Descarga tu adrenalina!
Distribuido por:
INFOGRAMES IBERICA
ocean
NIDECKER SNOWBOARDS
DYNASTAR
PlayStation
*Maintenant surfe ! " " and PlayStation are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc - © 1998 INFOGRAMES MULTIMEDIA
© 1998 PAM Development - Rider : BAB'S Charlet - Photo : Jean-Marc Favre - Distribution exclusive Ecudis

Descubre el colmo del juego sucio

Un toque de mala sombra: Juega sucio con tus semejantes

●El modo multijugador te ofrece todo tipo de estrategias viles y rastreras. Cortarle a uno el paso por delante y sacarlo de la pista es una de las malas jugadas más conocidas, pero si te enfrentas a un tipo de semejantes modales, lo mejor es que le frenes en seco en una recta para que le salga el tiro por la culata. Otra manera de ser una muy mala persona es pulsar pausa para empezar, con lo que el coche que tienes detrás te empujará hacia delante y luego se quedará parado. Hay muchas formas de causar estragos entre las filas enemigas.


▲ Choca contra otros corredores para sacarlos de la pista y lárgate tan fresco.


▲Si pretendes que se produzca una colisión en cadena a la salida, estate quieto.


▲ Deja que intenten cortarte el paso en las curvas y sal pitando justo antes para que se la peguen.


▲Utiliza todos los atajos, pero antes asegúrate de que los controlas bien.


▲ Vigila bien los tramos difíciles de cada pista y luego úsalos para sacarles el mejor partido.

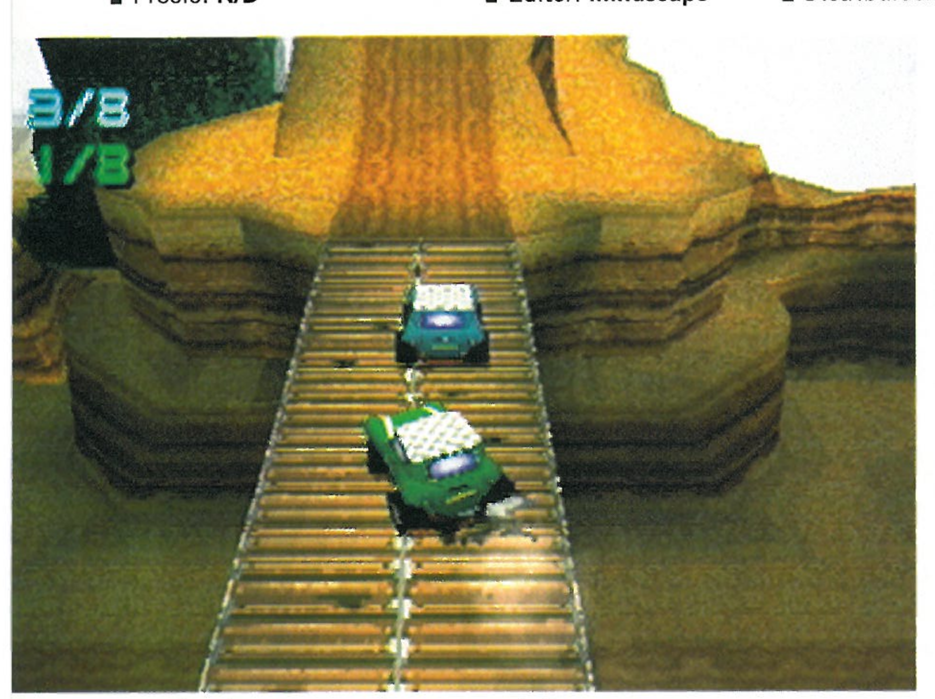
Circuit Breakers

Disponible: **Julio**
Precio: **N/D**

Jugadores: **1-4**
Editor: **Mindscape**

Fabricante: **Supersonic Software**
Distribuidor: **Proein**

Compatible con:
Pad analógico



▲Los cañones tienen puentes estrechos y cuestas empinadas, todo ambientado en un fabuloso clima árido digno del mismísimo desierto de Nevada. De las pistas que más se han escogido en nuestra editorial.

Vuelve la pasión por el modo multijugador de la mano de este excelente juego de carreras para cuatro jugadores. Pisa a fondo...

Años atrás, cuando *Micro Machines 2* apareció para Mega Drive, muchos creyeron que los juegos multijugador nunca podrían llegar mucho más lejos. Han pasado un par de años y ha quedado demostrado que aquellos hombres de poca fe estaban equivocados.

Antes de meternos con el modo un jugador, vamos a dejar las cosas claras: es increíble, sobre todo al principio, ya que las primeras etapas son bastante fáciles de superar. Pero el problema es que, a medida que la dificultad aumenta, ciertos detalles un tanto molestos empiezan a aflorar, como, por ejemplo, que los otros siete coches son cada vez más agresivos y los objetivos más difíciles. Cuanto más gigantescas y complejas son las pistas, más pretendes dominarlas a la perfección, pero al final resulta una tarea tan desbordante que acabas por frustrarte.

Cuatro de golpe

Sin embargo, en el modo dos, tres o (guauuuu) cuatro jugadores, la jugabilidad es absoluta, dura muchísimo. Y aquí es donde empieza la verdadera diversión. No podíamos dejarlo ni un minuto. Raras veces ha conseguido un juego tanta atención desde que *Micro Machines 2* llegara a *Mega Drive* (no debe ser casualidad que los dos juegos hayan sido creados por Supersonic Software).

«Cuando se trata de grandes videojuegos, no importa tanto lo bonitos que son, como el tiempo que puedes jugar con ellos»

De hecho, los dos juegos tienen muchos rasgos en común: pequeños coches la mar de cucos que se conducen con gran facilidad y pistas fantásticas, cada una de ellas con sus trampichuelas y atajos. También hay balsas sobre las que flotar, cuestas desquiciantes, carreteras rodantes e infinidad de grietas que esperan sedien- »

Una gozada de pistas

Todas las pistas gozan de una gran profundidad y carácter y todas encierran unos giros y unas vueltas de espanto, precipicios que son verdaderos abismos y cuestas increíblemente empinadas. La ambientación es excelente y la verdad es que representa todo un problema decidir cuál es la mejor.



▲ Las pistas de barco y submarinas fueron de las más ignoradas por nuestros expertos jugadores.

Conductor de Mini

Puede que estén un poco pasados de moda, puede que no tengan un aspecto despampanante, pero al final todos se quedan con nuestro amado Mini. Todos los coches comparten los mismos atributos, pero éstos dan el pego total.



▲ Vienen en unos tonos azul cielo y verde guisante y quedan la mar de elegantes con su techo a cuadros y todo.



▲ Además se prestan al juego sucio como lo de empujar a los demás a una muerte segura.



El paraíso de los complementos

● Intenta conseguir siempre algún potenciador y utiliza esta guía práctica donde te explicamos de qué van los diferentes iconos.



▲ Tómate la píldora del crecimiento y, al igual que Alicia, crecerás mucho. Facilita bastante las cosas.



▲ La lata de aceite, cuando se activa, deja una estela resbaladiza tras de ti.



▲ Si recoges este símbolo, tendrás la oportunidad de soltar una masa viscosa. Esto te irá de perlas si tienes a otros coches pisándote los talones. El que va delante se detendrá y los demás chocarán en cadena. También está bastante indicado al comienzo de la carrera en una colina; con esto la victoria está casi asegurada (casi).





▲ La nube negra es una de las malas jugadas menos efectivas, pero al menos es bastante asquerosa.



▲ La pulsación potenciadora funciona mejor en los puentes. Puedes hacer caer a los coches fuera de los márgenes o enviarlos a los lados.

▲ Las bolas de fuego, de hecho, no destruyen a tu adversario, pero le hacen girar enloquecido.



▲ Las ruedas extensibles te proporcionan velocidad extra y la habilidad de conducir por encima de otros coches.



▲ Pasa por encima de las luces de flash y escucha el ruidito que te indica que has recogido el bonus...



▲ ... Utiliza el flash hacia delante y adelantar a los demás coches, abrasándoles, de paso, las pestañas con tu cola de fuego.

Análisis

Descubre el colmo del juego sucio

Cuestión de gustos

● Todos los coches en el modo multijugador tienen el mismo peso y alcanzan la misma velocidad. El Mini es el favorito de nuestra redacción, y te permite, además, adelantar durante las pantallas de selección.



▲ Gracias a un truco que te chivaremos en un futuro podrás jugar con coches alubia.



▲ Hay cuatro coches, éstos son los Minis y los Cigarrillos.



▲ Tienes dos colores para cada coche y se supone que éstos de aquí son lo más elegante que se puede llegar a ser.



▼ Cuando te enfrentas en el modo multijugador (Mini y coche rojo) a menudo te encuentras con que un indeseable (ése del coche gris) te roba la victoria y con que algún pobre diablo (coche azul) ni siquiera llega a moverse.

Juego de a cuatro

Sin lugar a dudas, lo mejor de *Circuit Breakers* es la rápida acción de su entusiasmante modo cuatro jugadores. De hecho, desde que salió *Micro Machines 2* para Mega Drive, no habíamos vivido en la redacción un nivel de adicción de semejante calibre. Es un tesoro.



▲ Cuando el margen inferior de la pantalla esté a punto de alcanzar tu coche, éste se quejará soltando una humareda negra para indicarte que eres un poco inútil.



▲ Estaban tan obsesionados con ganar la carrera que se han olvidado de girar en la curva y se han pegado el castañazo de su vida.



▲ Cuando todos han jugado varias veces en una misma pista, la carrera de a cuatro resulta ser la mejor opción de todas.

tas la mínima oportunidad de engullir algún cochecito. El modo multijugador emplea el mismo estilo de juego que *MM*. Consiste en intentar sacar a los otros coches de la pantalla. Pero aquí te animan a ser incluso más cruel, porque los puentes son ese pelín demasiado estrechos y las curvas ese punto demasiado cerradas. Así que te lo ponen realmente fácil: cuando oyes a un coleguilla gritando a la vuelta de la esquina, con las ruedas traseras girando enloquecidas mientras intenta desesperadamente enderezarse y volver a la pista, tú no puedes menos que ayudarle con un empujoncito para que pueda encontrarse finalmente con su destino y luego alejarte de ahí riendo y profiriendo todo tu amplio repertorio de insultos.

Te destrozará la vida

La idea de disfrutar con un buen juego para cuatro jugadores, debe sonar muy divertida. Pero ten cuidado. Aquí en una de las sesiones más largas que le hemos dedicado, nos hemos tirado por lo menos cuatro horas. Eso significa que nuestra vida social se desvaneció casi íntegramente tras la estela veloz de *Circuit Breakers*.

Ésta es la clase de jugabilidad que puede hacer frente al maravilloso aspecto de juegos tan soberbios como *Gran Turismo o Resident Evil* y prueba que cuando se trata de grandes videojuegos, no importa tanto lo bonitos que son, sino el tiempo que puedes jugar con ellos. Y la verdad es que *Circuit Breakers* se juega a las mil maravillas.

Además de empujarte hacia una forma nueva y más diabólica de carreras, también te ofrece cantidad de potenciadores (cohetes, nubes de humo, una masa viscosa, una cosa que bota y despista a los demás coches...) elementos, todos ellos, que ahora parece como si hubieran sido creados expresamente para los juegos de carreras y recuerdan a un juego de SNES, *Rock And Roll Racing* que, en el baile de la jugabilidad, estuvo a punto de robarle la chica a *Micro Machines*. PSP



Esto es casi insuperable, sólo que el modo un jugador, comparado con la fantástica opción multijugador, no está a la altura de las circunstancias.

A FAVOR	EN CONTRA
⊕ Cantidades industriales de entretenimiento	⊖ Es un poco aburrido para un jugador
⊕ Excelente sonido	⊖ A nadie le gustan las pistas de agua
⊕ Mucho humor	
⊕ Un control del coche muy intuitivo	
⊕ Pistas imaginativas.	

Puntuación 88%

Pista peligorsa

● Las pistas se van haciendo cada vez más complejas, por no decir imposibles. Además, presentan ciertos tramos complicadísimos que te obligan a conducir de forma realmente temeraria, como en estas balsas.





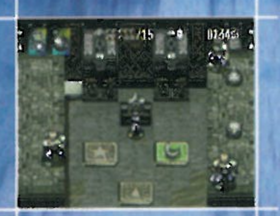
The Adventures of
ALUNDRA
アランドラ

PlayStation
PAL
The Adventures of
ALUNDRA
アランドラ
PSYGNOSIS
PlayStation™
THE ADVENTURES OF ALUNDRA
SLES 01135




¡PRÓXIMAMENTE A LA VENTA!

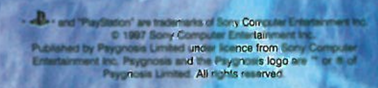
Remember that always, Alundra.



I can't tell you how weary I am of looking at the sea and clouds for days.


Melzas
Tomorrow it is you, Releaser. And then, the end of mankind. It is dest




PSYGNOSIS

PlayStation

¿Llegan los dinosaurios del rock a la PlayStation?

Partidas a dos niveles

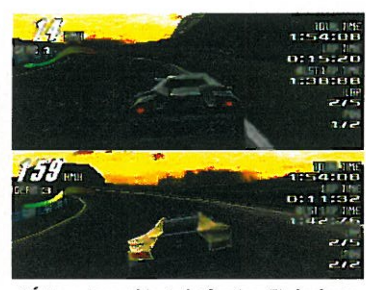
●Hay dos tipos de partidas para dos jugadores. La básica (donde los dos competís en un número determinado de vueltas) y la de intérvalos (donde se debe llegar a los puntos de control en un tiempo muy justo o se acaba el juego).



▲ La partida contrarreloj es mucho mejor si corres contra alguien de igual habilidad.

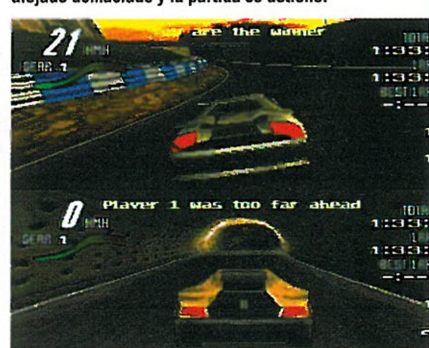
▼ El juego sigue zumbando igual con la opción a pantalla partida. Es increíble.





▲Ésta es la partida de intérvalos. El siguiente tiene que entrar no muchos segundos después.

▼ Al ser tan bueno, el jugador uno se ha alejado demasiado y la partida se detiene.



Motorhead

Disponible: **Sí**
Precio: **7.990 pesetas**

Jugadores: **1-2**
Editor: **Gremlin**

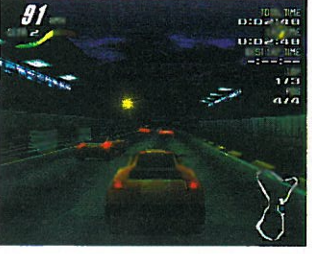
Fabricante: **Digital Illusions**
Distribuidor: **Arcadia**

Compatible con:
Pad analógico



Inteligencia real

La mayoría de coches guiados por Inteligencia Artificial trazan rutas por la pista y tú te limitas a sortearlos. Aquí no. Estos coches «se aprenden» de verdad los circuitos, cometen errores y van a por todas como los jugadores humanos, haciendo el juego mucho más realista.

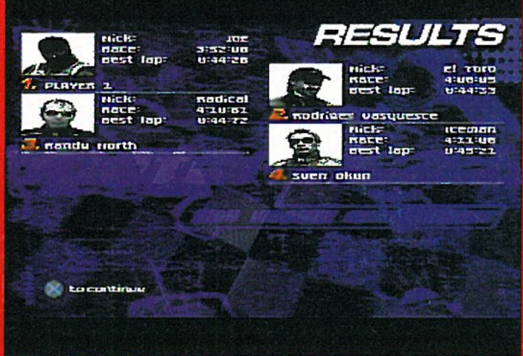


▲ Es el inicio de la carrera, toca dar gas y rechinar dientes.

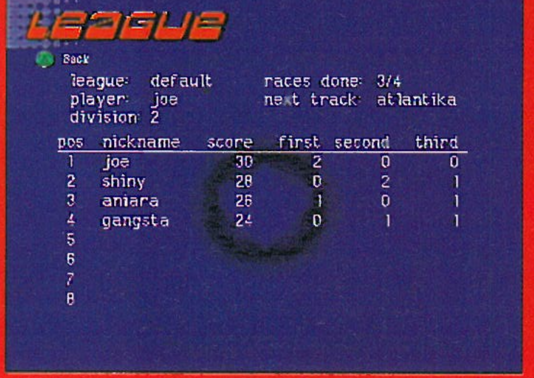
Una liga si rival

● Aunque la opción de Liga es desde luego muy buena, no es probable que te lleve más de un día de juego completarla. Cada paso adelante te da dos coches y más pistas.





▲ El juego es tan duro que sólo permite pasar a la próxima liga al primer jugador, así que te interesa acabar siempre en cabeza.





▲ Una pantalla más bien sosa, pero creenos, te encantará cuando aparezca.

◄ Al final de cada carrera se muestra oportunamente la Liga. Joe es el piloto humano. Vale, perdimos una, pero es que nos distraímos...

Típico. Te pasas un año esperando un excelente juego de carreras y salen dos a la vez...

B*eat 'em up* y juegos de carreras: la dieta equilibrada de las masas hambrientas de juegos. Dales un suministro constante de ambos y los tendrás contentos, deja de publicarlos y se despedirán más rápido que desaparece un caramelo en la puerta de un colegio. Lanza dos buenos juegos a la vez y tendrás un problema potencial entre manos. *Gran Turismo* (por ser como es, sin más) parece listo para ventilarse los chips de *Motorhead*.

Pero, verás, son juegos diferentes. Es probable que tengas que dedicar semanas de concentración a completar *Gran Turismo*, acrecentando poco a poco tu abanico de turismos japoneses, maravillándote todavía de las repeticiones, etc. *Motorhead*, sin embargo, es probable que te agarre fuerte del pescuezo y te zarandee con frenesí hasta que no recuerdes tu nombre, dónde vives o por qué compraste *Rage Racer*.

«Es probable que Motorhead te agarre fuerte del pescuezo y te zarandee con frenesí hasta que no recuerdes tu nombre»

Rápido

Aunque los fabricantes, Digital Illusions, no están muy familiarizados con el funcionamiento de la PlayStation, no por ello han dejado de producir un motor de juego en 3-D capaz de cambiar una visualización en alta resolución tipo *Rapid Racer* a una velocidad increíble (rivalizando sin problemas con títulos como *Wipeout 2097*) y a 50 cuadros por segundo de pasmosa suavidad.

Estarás de acuerdo en que no es ninguna tontería, y quizá te preguntes cómo lo consiguieron sin que se resintiera algún otro apartado. Bueno, algo de eso hay. La partida a 50 cuadros por segundo sólo pone en liza contigo otros tres coches controlados por ordenador. Si reduces el promedio de cuadros a 25 (apenas se nota la diferencia, de verdad) puedes competir contra otros siete. Otro par de cosas que observarás es la falta de detalles complejos a los lados de la pista y algo de niebla a lo lejos. Ambas cosas se han realizado de tapadillo para permitir la velocidad y la suavidad, y, gracias a una ingeniosa programación y al viejo truco de oscurecer el paisaje, la verdad es que no te das cuenta de que te dan un poco de gato por liebre, o no te importa cuando todo tiene una pinta tan fantástica como aquí.

Probado en carretera

Como puro juego de carreras arcade, es difícil hallarle fallos a *Motorhead*. Es evidente que se ha invertido tiempo en el motor en 3-D y tampoco hay carencias en la jugabilidad.

Cada uno de los 10 coches actúa de forma distinta y sólo la experiencia te enseñará cuáles son mejores para qué circuitos. Todos dan una magnífica sensación de solidez y son proclives a las derrapadas si tomas las curvas con demasiada dureza. Fantástico. Las opciones, no obstante, son bastante escasas. Es poco probable que te lleve más de un día completar el modo Liga de un jugador, y una vez pasa eso no existe la gracia de ajuste y compra de coches de *Gran Turismo*. ¡Eso sí, el modo Fantasma (que puede grabarse en tarjeta) nos tuvo semanas entretenidos!

En conjunto, *Motorhead* es un magnífico juego a la altura de los mejores títulos de carreras disponibles. Genial. PSP


PlayStation Power

Un juego de conducción que sería un crimen comparar con *Gran Turismo*: son totalmente distintos. Muy rápido, muy suave y muy, muy divertido de jugar.

A FAVOR	EN CONTRA
Lujosos gráficos en alta resolución...	¿Hay suficiente para un solo jugador a largo plazo?
... y todo a 50 cuadros por segundo	Suena como si A-ha hubiera compuesto la música
Excelente manejo del coche	Lástima de *Gran Turismo*
10 pistas. 10 coches distintos	

Puntuación 90%



¡Qué lujazo!

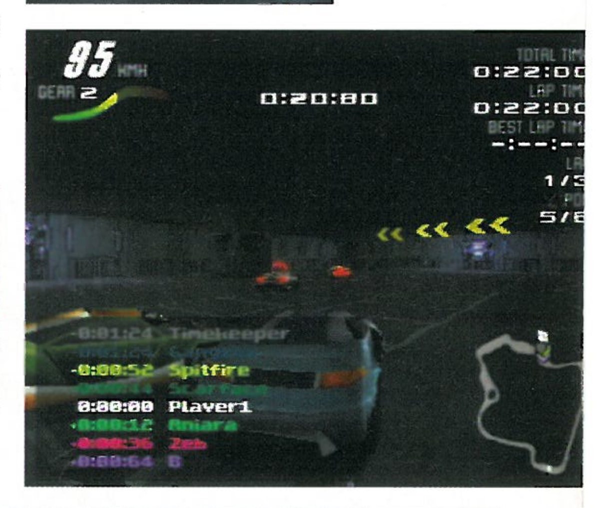
Es difícil de demostrar con capturas de pantalla estáticas, pero los gráficos súper suaves en alta resolución de *Motorhead* hay que verlos para creerlos. ¿Tienen mejor aspecto que *GT*? Mmm, desde luego cuesta de decir...

◄El paisaje se desvanece entre las brumas del horizonte. Pero no pasa nada.

▼ Compite con montones de ciber enemigos de nombres estúpidos... ¡Y GANA!



▲ GLos gráficos de GT son de mucha menor resolución que los de Motorhead, pero esas repeticiones son intachables.





Seis sobre 10

● Los 10 circuitos del juego son gratamente variados, aunque todos comparten un lustroso aire futurista. Aquí tienes seis fragmentos de nuestros favoritos.

▲ Haciendo el oso en un párking, cargándote carritos, muchos Ford Fiestas y a algún que otro desventurado comprador.

▲ Visitando el jardín palaciego de un griego pobre.

▲ Al pasar por el nightclub oirás la música. Qué bonito.

▲ Mucho sol y, oh, sorpresa, una vista panorámica.

▲ Más niebla en el primer (y más fácil) circuito del juego.

▲ Un cielo nocturno cambiante. Un deleite para pastores y todo eso. Aunque el color es perfecto para el efecto de neblina.

Análisis

¡Dispara! ¡Mata! ¡Mutila! ¡Hiere! ¡Lesiona! Ríe, ríe y ríe…



▲ Podría tratarse ¿por qué no? de uno de los juegos favoritos de tus abuelitos.



▲ Destruye esos objetivos que cada vez son más difíciles de ver. Ni se te ocurra fallar.



▲ Estos bichos son la chusma plumífera del mundo civilizado. ¡Destrúyelos!

Point Blank

Disponible: **Julio**
Precio: **6.990 pesetas (sin pistola)**

Jugadores: **1-4**
Editor: **Namco**

Fabricante: **Namco**
Distribuidor: **Sony**

Compatible con:
Gun-Con 45

Dos jugadores, una bala en la cabeza, diversión

● Vale la pena gastar un poco y comprarse una Gun-Con, aunque sólo sea para jugar a dos *Point Blank*. Tiene un montón de juegos, cuatro niveles y ofrece alegría y humillación de sobra. También dispone de una excelente opción de partida en la que cuatro jugadores pueden participar en un torneo compartiendo las armas. Una diversión estupenda para después de un día agotador.



▲ Dispara antes de que tu compañero se acerque demasiado al objetivo y te irá bien.



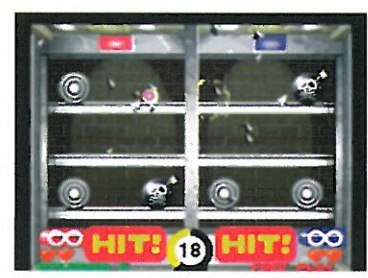
▲ Hay infinidad de bombas y de balas en esta loca carrera a base de darle al gatillo. Sólo tienes que disparar más veces que tus rivales.



▲ Este juego tiene su truco. No sólo necesitarás tener una vista de lince, nervios de acero y buena puntería. También es importante saber contar.



▲ TLos blancos aparecen de forma súbita y al azar.



▲ Procura no darle a las bombas pero sí al blanco.

Disparatado. Un jugador empedernido de máquinas tragaperras se acerca a una tranquila PlayStation y empieza a disparar contra inocentes.

Point Blank posee tanto que los demás juegos de pistola tienen mucho que envidiarle. Como sabes, *Time Crisis* es un juego exuberante pero es corto y, al cabo de un rato, empieza a ser repetitivo. En cambio, *Point Blank* gracias a que renuncia a tener gráficos impresionantes, está repleto de juego tras juego y tras juego. Dispara contra peces, patos, objetivos, vacas, chiflados, jarros, buitres, ositos de peluche, resplandores, meteoritos, hombres en paracaídas... dispara contra todo lo que se te antoje. Todo te servirá para conseguir puntos preciosos.

Este juego debería ser repetitivo, pero no lo es debido a la gran diversidad de tareas que te encomendará. Se trata siempre de apuntar con tu arma a la pantalla y disparar, disparar y disparar. Algunas tareas sólo consisten en disparar tan rápida y furiosamente como puedas, mientras que en otras sólo dispones de una bala para darle a un blanco casi invisible.

«Esto no justifica que adquieras una Gun-Con, pero si ya tienes una es hora de que te pongas manos a la obra y te olvides de cualquier otro juego»

Mano a mano

Lo más seguro es que acabes en el modo dos jugadores y que tus amigos se mueran de ganas de comprar una pistola. Puedes jugar mano a mano disparando en pantallas divididas contra tus rivales —hasta un total de siete para casos extremos— lo cual es divertido y confuso a la vez.

También te permite disputar partidas con cuatro jugadores con la misma pistola. Puede ser muy divertido si te pones manos a la obra y vas un poco contentillo.

Incluso hay una sección extra de juego de rol, no muy buena, que te permitirá alargar la diversión durante unas cuantas horas más.

Gatillo feliz

Además de la variedad, jugabilidad y una larga durabilidad, *Point Blank* despliega un gran sentido del humor. La pantalla de inicio te presenta a los intrépidos exploradores Dr. Don y Dr. Dan volando por los aires sobre una bala (esta parte es divertida) además de una pantalla de opciones en la que, mientras decides a qué juego vas a jugar, puedes matar el tiempo disparando contra Dan y Don que se deslizan en paracaídas por el fondo. Hay otras diversiones sin sentido con las que podrás entretenerte y pasártelo bien, a la vez que te harán sentirte bien contigo mismo por la compra que has realizado. Esto no justifica la adquisición de una Gun-Con, pero si ya tienes una es hora de que te pongas manos a la obra y de que te olvides de cualquier otro juego que se te hubiera pasado por la cabeza adquirir en un futuro.

Point Blank también tiene sus inconvenientes. Puede ser demasiado intenso y muy fácil de aprender, con lo que te convertirás en un tirador experto en menos que canta un gallo.

Otra desventaja es que al cabo de un rato la diversión empieza a ser irritante. El tipo ese es de lo más resbaladizo y hace oídos sordos a las críticas con una risita insoportable y diciendo todo tipo de tonterías.

No ha roto ningún molde ni aporta ninguna novedad especial, pero a pesar de todo *Point Blank* es muy divertido. Y eso es algo difícil de igualar, por más interesante que sea tu juego o por más que lo parezca. PSP

PlayStation Power

Es casi la excusa perfecta para comprarte una Gun-Con 45. Pero si ya tienes una, date prisa y adquiere este título. Te durará mucho más que cualquier otro juego de pistola.

A FAVOR	EN CONTRA
+ Tremendamente adictivo	– Un poco repetitivo
+ Tiene sentido del humor	– Puede llegar a dolerte la cabeza
+ Te durará desde la pubertad hasta que ya no tengas fuerzas para aguantar la pistola	– Necesitas una pistola para jugar

Puntuación 84%



▲ Dispara en la dirección que quieres que tomen los Doctores Don y Dan. El sistema de control del juego de rol es limitado, pero es bastante entretenido y hace que la violencia gratuita de antes cobre un cierto sentido.

Más rol

Aunque sorprendente, lo cierto es que este título incluye un juego de rol. Trata de la búsqueda desenfrenada de un artefacto desaparecido que los Doctores Dan y Don llevan a cabo por toda la isla Point Blank. Acechado por unos fastidiosos osos de peluche, pirañas y extraterrestres tendrás que enfrentarte a ellos en jugosos tiroteos que engordarán tu marcador. Es algo pueril, no lo discutimos. Pero es muy generoso hacerte un regalo como éste con un juego ya de por sí completo. Gracias, *Point Blank*. Muchas gracias.

▲ La isla *Point Blank* tiene forma de pistola, lo cual es bastante improbable en la vida real.

► Durante el juego no te llegarás a enterar de qué iba la tesis de los doctores ni de cuáles son sus especialidades.

Cuidado, tiene alas en la cabeza

Klonoa

Disponible: **Junio**
Precio: **7.990 pesetas**

Jugador: **1**
Editor: **Namco**

Fabricante: **Namco**
Distribuidor: **Sony**

Compatible con:
Tarjeta de memoria

Utiliza a tus enemigos

● *Klonoa* tiene algo genial y es que te permite elegir y usar a tus enemigos. Escoger a personajes dudosos en sitios públicos no está mal visto en este juego.

▲ Usa tu pequeña arma para eliminar a los malos. Los podrás agarrar por encima de tu cabeza.

▲ Si haces que los enemigos se enfrenten entre ellos, explotarán. Eso siempre va bien.

▲ Elige a otro enemigo, salta para ganar altura y alcanzar otras plataformas más elevadas.

▲ Lánzalos sobre objetos del fondo para ganar bonus y premios especiales.

¿Representará este nuevo juego de plataformas de Namco para PlayStation lo mismo que Mario 64 para Nintendo 64?

En los tiempos de las consolas de 16 bits, los juegos de plataformas estaban de moda. No es de extrañar que con la nueva generación de consolas los diseñadores se hayan dedicado a explotar esta vía que presenta infinidad de posibilidades creativas.

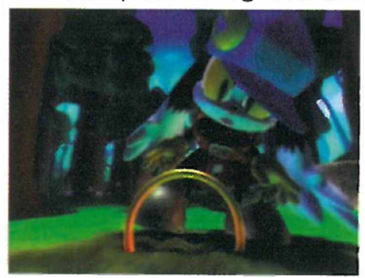
Hasta ahora ha habido tres tipos diferentes de plataformas para PlayStation. El tradicional en 2-D (como *Rayman*) no lo ha tenido muy fácil. Los diseñadores han sido un poco reacios a malgastar la potencia de la nueva máquina. Por el contrario, otros desarrolladores han creado juegos de plataformas en 3-D, pero con distintos resultados. *Gex 3D* casi lo ha conseguido pero, en general, no hay ninguno que se sitúe a la altura de *Mario 64*, el mejor juego del género. El tercer tipo de plataformas para PlayStation mezcla gráficos en 3-D con una jugabilidad lineal. Por algún motivo estos títulos (como *Pandemonium*) no están a la altura de los juegos de 16 bits en cuanto a calidad y profundidad.

Rompiendo moldes

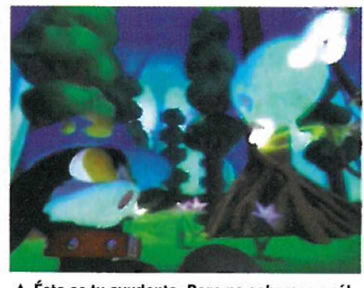
Namco ha intentado hacer algo al respecto con *Klonoa* y, si bien ha tenido éxito en cuanto a su jugabilidad, ha fallado en otros aspectos. En primer lugar, cabe mencionar al personaje principal, Klonoa, porque es mucho más interesante que la mayor parte de personajes en este tipo de programas. En cuanto a su estilo, parece un dibujo animado, y, al igual que la mayoría de esta clase de creaciones es muy ágil. Si bien, no tiene una gran variedad de movimientos, su simple repertorio

Escenas de vídeo

● *Klonoa* presenta algunas de las escenas de vídeo más bien renderizadas (incluyendo la introducción) que hayas visto jamás.



▲ Klonoa juguetea constantemente con su anillo. Un hábito bastante desagradable.



▲ Éste es tu ayudante. Pero no sabemos cuál es su nombre. Dave, o algo por el estilo.



▲ Claro. Se llamaba Huepow. Un nombre bastante corriente por aquí.



▲ Este tipo no está muy contento. Claro que no llevarías una barba como esa.

El mundo de Klonoa

No se puede afirmar que este juego no es variado. En los seis mundos que te ofrece, tendrás ocasión de ver todo tipo de intrigas. Aquí tienes algunos ejemplos.



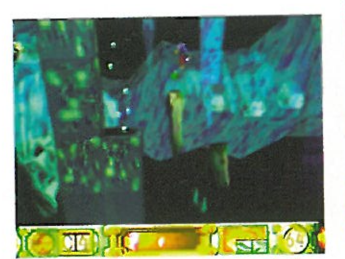
▲ La sección de la vieja mina. Es muy divertido jugar aquí.



▲ No está mal enfrentarte a este tipo. De lo contrario, salta y flota sobre él.



▲ Debes intentar que esta gran rueda dentada gire. Llevará tiempo.



▲ Las burbujas de la izquierda te indican por dónde puedes flotar hacia arriba.



▲ Ya has recaudado tres esferas. Te falta una más. Luego sal por la puerta para enfrentarte al enemigo.



▲ Tienes que conseguir que los tres interruptores vayan a la vez. Difícil.

puede producir efectos geniales.

Un aspecto al que no se suele dar demasiada importancia en los juegos de plataformas, pero que lo puede estropear sin remedio, es la detección de colisión. Por suerte, *Klonoa* es perfecto en este sentido. Saltar de un lado a otro es algo natural y cuando tienes un fallo sabes que has sido tú y no el sistema de control. *Klonoa* tiene un sombrero con alas que le permite flotar en el aire durante unos segundos. Esto es imprescindible para efectuar saltos de larga distancia sobre tus enemigos y te saca de apuros cuando, por accidente, te saltas una plataforma. Es algo muy simple, pero le añade profundidad al juego.

Además tienes el arma brillante de *Klonoa*. Desde cerca podrás eliminar a cuantos enemigos haga falta. Pero tiene otros usos, tal y como se describe en «*Utiliza a tus enemigos*». Las habilidades del héroe están tan bien trabajadas que no hay necesidad de llevar demasiado equipaje.

Héroe

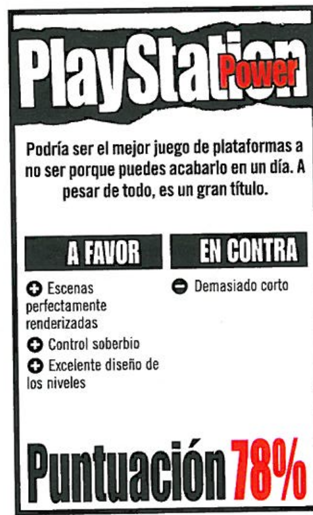
Estamos impacientes por disfrutar de un juego de máxima acción con nuestro héroe. Empieza de modo suave. A medida que avanzas, los desafíos son más enredados, los niveles más complejos y te das cuenta, que en lo que respecta a jugabilidad, éste es uno de los mejores juegos de plataformas para PlayStation.

El nivel de diseño es soberbio. Los últimos niveles pueden ser muy complejos, pero no son confusos, sólo son desafiantes y absorbentes. Un nivel alrededor de una torre circular tiene numerosas puertas, pero la mayor parte están bloqueadas por estatuas de distintos colores. A medida que vas por las plataformas dentro y fuera de la torre, descubrirás interruptores que hacen desaparecer a las estatuas de un color determinado, lo que abre nuevas secciones de la torre. Es una idea bastante simple, pero gracias a su excelente diseño y a la buena ubicación de los puntos de reinicio es de lo más entretenida. Puedes ver los lugares a los que tienes que ir desde dentro de la torre, aunque aún no puedas llegar hasta ellos. Esto da la sensación de estar en un ambiente en 3-D modelado con detalle.

«Las secuencias de vídeo son excelentes y el juego en 3-D es soberbio... el juego tiene una riqueza y profundidad que no puedes ver muy a menudo»

Las imágenes que te mostramos pueden parecer buenas, pero experimentar los gráficos de primera mano es genial. Las secuencias de vídeo son excelentes y el juego en 3-D es soberbio. El diseño de los niveles y el uso de fondos y primeros planos dan al juego una riqueza y profundidad que no puedes ver muy a menudo. Pero hay problema con este juego. Es demasiado corto. Si tienes un buen día, puedes ver todo el juego en unas cinco horas.

Por supuesto, puedes volver atrás e intentar hallar todos los secretos, pero ya no es lo mismo. Algunos opinan que es un juego de niños. Pero este argumento falla, porque los chicos jóvenes pueden tener serias dificultades en ciertas secciones que para los mayores pueden ser muy fáciles. Dar una puntuación a este juego no es nada sencillo. Su producción es tan buena que sería injusto darle un suspenso. Sólo cabe mencionar que esta experiencia será algo breve. PSP





Podría ser el mejor juego de plataformas a no ser porque puedes acabarlo en un día. A pesar de todo, es un gran título.

A FAVOR	EN CONTRA
⊕ Escenas perfectamente renderizadas	⊖ Demasiado corto
⊕ Control soberbio	
⊕ Excelente diseño de los niveles	

Puntuación 78%

El fin de la pesadilla



● *Klonoa* no es el juego más difícil del mundo, pero en las últimas etapas no es muy fácil. Para vencer a Joka, aquí te ofrecemos unos consejos.

▲ Esto es lo fácil. Elige a tus pequeños enemigos y lánzalos contra Joka cuando no te lo impidan sus brazos. Dale cuantas más veces mejor y lo más rápido posible.

▲ Transformación. El suelo cambia de color.

▲ Vigila al tipo malo. Ataca de muchas maneras.

▲ Una de ellas consiste en triturarte con estas enormes

Análisis

Luchador de novela

Versus

Disponible: **Junio**
Precio: **8.990 pesetas**

Jugadores: **1-2**
Editor: **T•HQ**

Fabricante: **Polygon Magic**
Distribuidor: **Proein**

Compatible con:
Tarjeta de memoria

Sal a la calle, sacude a tu víctima y, luego, a fardar por ahí. ¡Listos para disfrutar de los típicos tópicos en este mundo de pandillas virtuales!

La rueda está bien. Es perfecta, es redonda, y funciona a las mil maravillas. No podemos encontrarle ningún defecto y tampoco creemos que nadie lo haga, así que no hay razón para reinventarla.

Pero los juegos de lucha de hoy en día no son perfectos. Todavía adolecen de unos cuantos defectos que sólo podrán solucionarse cuando la tecnología avance y llegue la PlayStation 2. Pero, por ahora, el rey de los *beat 'em up* es, sin lugar a dudas, *Tekken 3*. Este juego no tiene rival. Es como Tyson en sus mejores momentos. Está en la cima, como Sugar Ray Leonard durante prácticamente toda su carrera. *Vs* es otro estilo de juego de lucha. Es un contrincante bastante razonable, pero su vestuario resulta demasiado llamativo, los guantes un poco pequeños y los diálogos tienen una vocecita bastante estridente y ceceante. Una gran promoción no conseguiría despertar nuestro entusiasmo.

Lío de bandas

Vs presenta cuatro bandas de cuatro barrios distintos y 16 personajes (sin contar los jefes). Además, encierra un montón de secretos. Todos los personajes buscan ser los más populares del barrio y cada uno tiene su estilo de lucha preferido (aunque existe algo de mezcla de estilos en algunas de sus técnicas). También hay algunos buenos escenarios en los que luchar.

¡Patada, puñetazo, bloqueo!

Los luchadores no pueden saltar y es una verdadera lástima. Sin embargo, todos se mueven bastante bien y cada uno tiene sus movimientos especiales. Todos pueden esquivar y realizar movimientos de bloqueo, además de situarse detrás de su oponente para machacarle la rabadilla y cosas por el estilo.

Dispones de un montón de opciones. Puedes luchar con una pandilla de cuatro contra otra banda, o puedes escoger un solo personaje para que se enfrente a todos los demás, y los jefes, o incluso cuentas con una opción de exhibición. En la exhibición, la lucha nunca cesa, no puedes morir, y tu contrincante tampoco. Lo más gracioso es que si dejas de pulsar los botones, tu personaje sigue luchando y lo hace incluso mejor que cuando tú lo manejas, hecho que resulta bastante sorprendente.

Aquí tienes una curva de aprendizaje. Como en la mayoría de jue-

Va de chicas

● En *Vs* hay cuatro chicas. Mia viste un top bastante escotado y enseña algo de ropa interior (es *disc-jockey*). Kara lleva un escueto taparrabos y no hemos sabido discernir si lleva braguitas o no. Kathleen es una de esas chicas estilo colegiala que están tan de moda en Japón, y Leath es una chica bien, una típica animadora americana que, además, es nuestra preferida. Cuando probamos el juego, la mayor parte de la redacción iba con Leath porque hace ver que te va a dar un beso y, de golpe, te pega una patada en tus partes más íntimas. Sin embargo, a pesar de todos nuestros mejores deseos para Leath, Kara demostró ser la chica más dura de pelar, aunque también la más ridícula.



▲Kathleen es el personaje más joven del juego.



▲ Leath, a la izquierda, está a punto de besar a Kara, a la derecha...



... ¡pero no! ¡Le pega una patada en la entrepierna que la deja sin sentido!



▲Ésta es Leath arrojando a un tipo por el tejado. Leath es maravillosa.



▲Kara es, mala suerte, la chica más fea del juego y lleva un modelito de lo más ridículo. Bueno, no importa.

▶Mia es un buen personaje con el que empezar a jugar porque resulta bastante fácil de manejar.

«Dispones de un montón de opciones. Puedes luchar con una pandilla de cuatro contra otra banda, o puedes escoger un solo personaje para que se enfrente a todos los demás, y los jefes, o incluso cuentas con una opción de exhibición»

gos de lucha, al principio empezarás sólo con golpes bajos y altos. El problema es que si vas lo bastante rápido, avanzarás muy pronto en el juego, lo que resulta un poco preocupante. Aunque, al final, cuando ya conozcas todos los movimientos al dedillo, sabrás perfectamente cuando esquivar un movimiento y cambiar tu defensa por una ofensiva y, cada vez que te zurren o te derriben, podrás volver a levantarte de golpe y patear a tu adversario, lo cual, todo hay que decirlo, resulta un detalle particularmente agradable.

Juego limpio

En cuanto a la imagen, los estilos de lucha de los personajes son increíbles. Prácticamente todos los movimientos son fluidos y puedes sentir realmente la fuerza de los golpes. Sin embargo, en general, nada de esto supone una gran revolución porque la verdad es que no aporta ningún nuevo estándar al género. *Vs* es básicamente un juego divertido y jugable pero sin nada del otro jueves. Si tuviera realmente que enfrentarse a un contrincante como *Tekken 3* en un ring de verdad, *Tekken* le daría tres patadas con sólo mover un dedo. PSP



PlayStation Power

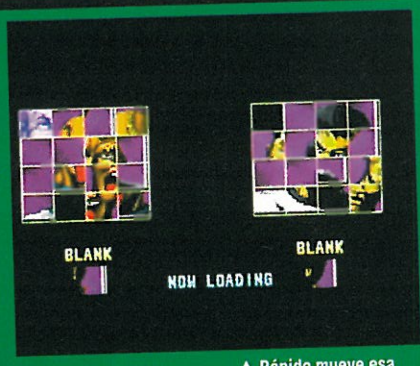
Está bien pero no es nada nuevo. No llega demasiado lejos. Hace unos años hubiera representado un buen desafío, pero hoy en día no.

A FAVOR	EN CONTRA
Tiene algunos detalles buenos	No hay bastantes saltos
Es rápido y bastante jugable	No hay bastantes personajes
Los personajes están bien	No hay bastantes movimientos
Estilos de lucha curiosos	No hay bastante de *Tekken 3*

Puntuación 64%

La hora de l puzzle

Mientras esperas a que se cargue el combate, puedes entretenerte con estos *puzzles* de fichas desplazables que, la verdad, no son lo que se dice muy divertidos, ni tampoco suponen un gran esfuerzo tecnológico. Pues no, entretener, lo que se dice entretener no entretienen, pero algo es mejor que nada y, así, el juego se gana un puntiqui.



▲ Rápido mueve esa pieza a la izquierda, la otra arriba y... no ésa no la toques.



◀ No parece que vayas a conseguir nada especial si acabas el puzzle antes que el ordenador.

Una chica maleducada

Kathleen, la colegiala, no demuestra tener muy buenas maneras con esa posturita. Y ese tipo tampoco. Y tú también quedarías un poco mal si hicieras eso.



▲ Son este tipo de movimientos los que les dan mala fama a las inocentes colegialas. Seguramente lo que pasa es que la chica está intentando hacer algo.

La hora y el lugar

Hay diferentes lugares en los que poder luchar. En algunos puedes sacar al adversario del ring, mientras que en otros no. Algunos son luminosos y alegres; otros oscuros, tristes y melancólicos. Todos están bien, aunque la disco aturde un poco porque el color está constantemente cambiando. A nosotros nos gustó especialmente la cancha de baloncesto, que viene con su pelota incluida.



▲ Mira qué puesta del sol. Es muy romántico, sobre todo para atizarse.



▲ El Cañón está emplazado en la base del cañón, con lo que no hay posibilidad de sacar al adversario del ring.



▲ La biblioteca forma parte del territorio de las pandillas en el campus.



▲ En la cancha de baloncesto aparece una pelota votando por ahí y no hay árbitro que valga.



▲ La discoteca cambia constantemente de color y desconcierta un poco.

◀ Un tren pasa a toda velocidad por la estación de metro. Aquí puedes sacar a tu oponente del ring, arrojándolo fuera de la plataforma.





◀ Al igual que el resto de escenarios, el párking está muy bien hecho y consta de suficientes detalles para crear ambiente.

◀ El estadio es inmenso y está iluminado por focos. Aquí no puedes lanzar al adversario fuera del área de lucha.

Bombas al más puro estilo Manga...

Introducción

● Un montón de secuencias de vídeo animado *manga* centran la escena al principio del juego y al final de cada etapa. Cuentan la historia de un piloto novato al mando de un Fuchikoma (tú mismo) en su lucha contra las fuerzas del mal.



▲Una «fuchikada». Pero ¿qué son esas risitas?



▲ Se las arregló para evitar lo peor antes de que explotara la estatua. Te alegrará saberlo.



▲Esto es lo que pasa cuando dejas la realidad virtual en manos de los japoneses.



▲ Pero también hay cosas buenas y bonitas en esta vida.

Ghost in the Shell

Disponible: **Julio**
Precio: **7.990 pesetas**

Jugador: **1**
Editor: **Sony**

Fabricante: **Exact**
Distribuidor: **Sony**

Compatible con:
Pad analógico

◀ Es pequeño, amarillo y no tiene amigos. ¡DALE CON EL MARTILLO! Perdón, ya es tarde y se me ha agotado la paciencia. Pero se merece una buena zurra...

Nivel dividido

● El primer nivel puede resultarte tan fácil como respirar, pero es el lugar ideal para ilustrar algunos de los rasgos más brillantes de este juego.



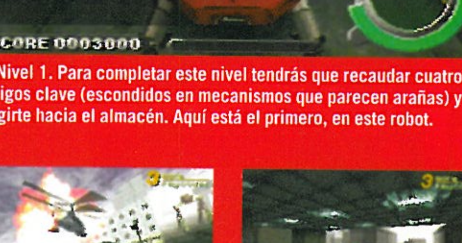
▲ Nivel 1. Para completar este nivel tendrás que recaudar cuatro códigos clave (escondidos en mecanismos que parecen arañas) y dirigirte hacia el almacén. Aquí está el primero, en este robot.



▲ Nivel 4. El último código está escondido en ese robot detrás de ti. Esto te irá muy bien ya que el almacén está justo tras la próxima puerta.



▲ Nivel 5. Cuando tienes todas las llaves en tu poder lo que tienes que hacer es enfrentarte a todos los enemigos que se crucen en tu camino. Aquí está el primero.



▲ Nivel 2. Despejar el cielo a tu paso es una buena idea. Hay bastantes helicópteros que no dudarán ni un instante en eliminarte mientras te acercas al almacén con todas las llaves.



▲ Nivel 3. Escalar edificios te supone una gran ventaja cuando quieres ver si quedan algunos misiles sueltos por ahí. En la mayor parte de los niveles hay bastantes y los vas a necesitar.



▲ Nivel 6. Siempre es buena idea ahorrar algún misil que otro para enfrentarte al último enemigo. Mátalo (no te será difícil) y avanza hacia el próximo nivel.

Enemigos

Me gustan los videojuegos y me gusta que haya enemigos. Cuanto más malos, mejor. Algo bueno de *Ghost in the Shell* son los enemigos a los que te enfrentas. Será bastante fácil batir a los primeros, pero en los niveles posteriores serán unos personajes de miedo. Si has adquirido este título o piensas hacerlo, necesitarás toda la ayuda que podamos darte... así que, un consejo... recauda el mayor número posible de bombas antes de eliminarlas.

▼Es una cosa gris y marrón. Parece una araña de metal. ¡Horror!...



▼ Esa cosa verde, grandota y que parece una araña. ¡Uahhh!



¿Ghost in the Shell? El único espíritu que corre por aquí es el espectro de los juegos del pasado…

Otra licencia. Otro juego del montón para PlayStation con un par de buenos toques… te lo explicamos. Los dibujos animados *manga* en los que se basa el título son excelentes, y eso es un buen punto de partida. Tiene algunos toques muy buenos que demuestran que éste es un programa con un diseño más cuidado que un juego medio y unos cuantos niveles muy variados. En algunos de estos niveles tendrás de arrastrarte por claustrofóbicas alcantarillas, mientras que en otros estarás en medio de enormes escenarios con una gran cantidad de bombas para destruir en un mínimo espacio de tiempo.

Pero por desgracia también tiene sus puntos flojos. En primer lugar, se trata de un juego difícil. Muy difícil. Te las arreglarás para terminar el primer nivel sin demasiados problemas. El segundo nivel es más duro (con un malvado enemigo que te plantará cara al final). Pero el tercer nivel es imposible. La idea consiste en que pases por una serie de mininiveles deshaciéndote de una cierta cantidad de bombas en cada uno de ellos. En la teoría es muy sencillo, pero en la práctica el juego no se desarrollará con ninguna tranquilidad. De hecho, un nivel acaba convirtiéndose en una salvaje carrera hacia el infierno. Te garantizamos que tras una o dos horas de juego tu nivel de frustración será tal que te golpearás la cabeza contra la pared.

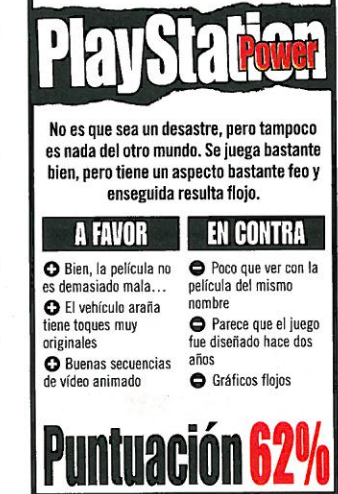
Aracnízate

Para darle un poco más de originalidad, a los desarrolladores se les ocurrió la idea de que el objeto que tienes que pilotar (un Fuchikoma, no es broma) tenga una especie de araña en los controles. Tendrás total libertad para trepar por las paredes de cualquier edificio, girar vertiginosamente por túneles subterráneos o cargarte con total eficacia a los helicópteros que se te acerquen. Pero todo esto tiene sus desventajas. La primera es que, dada la gran velocidad necesaria para hacer que ese artilugio vaya a una velocidad aceptable, los gráficos son un poco rudimentarios, por no decir bastante. En segundo lugar, controlar el «Fucher» es bastante complicado. Si eres atacado por más de dos objetos y te hallas en una zona compleja, antes de que te des cuenta estarás dando vueltas sin cesar, chocando contra las paredes —del mismo color que el suelo— y bajo fuego enemigo por todos lados, con lo cual serás incapaz de controlar la situación.

Por último (y esta es la guinda del pastel), aunque se llama *Ghost in the Shell* y está basado en la película *manga* del mismo nombre, tiene muy poco que ver con ella. Al final de cada etapa hay una breve secuencia de vídeo animado pero, aunque sea una verdadera pena, nada de eso proviene de la película.

«Aunque se llama Ghost in the Shell y está basado en la película manga del mismo nombre, tiene muy poco que ver con ella»

Se puede decir que es un juego bastante bien pensado por el número de misiones y por la libertad de movimientos que te ofrece el Fuchikoma; muchas más y con muchas más opciones que cualquier otra nave de otro juego. Pero a pesar de todo eso y de un par de buenos toques, *Ghost in the Shell* no es el título que todos estábamos esperando. PSP



PlayStation Power

No es que sea un desastre, pero tampoco es nada del otro mundo. Se juega bastante bien, pero tiene un aspecto bastante feo y enseguida resulta flojo.

A FAVOR	EN CONTRA
Bien, la película no es demasiado mala…	Poco que ver con la película del mismo nombre
El vehículo araña tiene toques muy originales	Parece que el juego fue diseñado hace dos años
Buenas secuencias de vídeo animado	Gráficos flojos

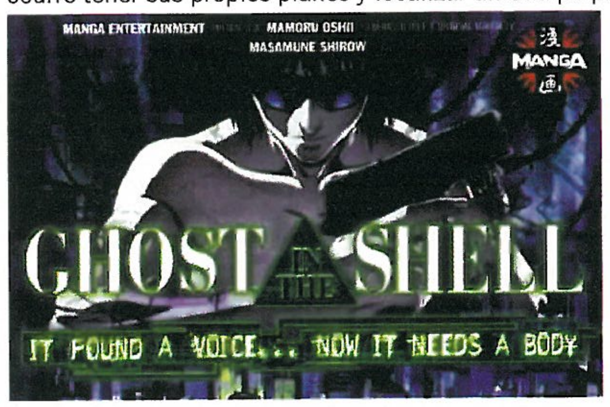
Puntuación 62%

No me conviertas en un espíritu

Aunque el juego se basa en la excelente película *manga* del mismo nombre (que a su vez se fundamenta en el fantástico cómic *manga* del japonés Masamune Shirow) no hemos podido encontrar conexión alguna entre ambos. Si te fijas en las tramas de los dos, encontrarás muy pocas coincidencias.

El argumento de la película te sitúa en un futuro en el que las fronteras han desaparecido gracias a Internet. Espías, criminales y agentes de la ley ya no son humanos, sino *software* que puede ser colocado en cualquier punto del mundo en un instante.

Pero siempre hay problemas. Como cuando a un agente de la ley se le ocurre tener sus propios planes y localizar un cuerpo para él solito. Hay que ir a la carrera para hallar al agente antes de que pueda escaparse… esto no se parece en nada a la versión original.



◀ La película no estaba mal, pero el juego ya no es lo mismo.

A ver si te enteras

● El control del Fuchikoma es bastante difícil… especialmente al inicio del juego. Pero los desarrolladores fueron muy amables cuando decidieron incluir un modo Entrenamiento por etapas que te ofrece la oportunidad de familiarizarte con los controles.
Hay seis minietapas y en cada una de ellas intentarás destruir el máximo de blancos en el mínimo tiempo posible. Destruye todo lo que halles a tu paso para pasar a la siguiente etapa.



▲ No hay mucho contra lo que disparar… unos momentos de reflexión.



▲ Aunque los objetivos no muestran vitalidad evidente, te sentirás satisfecho cada vez que aciertes.



▲ Esta señora se encarga de juzgar tu actuación.



▲ No pierdas de vista la parte de la pantalla que muestra el estado del juego… te dirá lo bien que lo estás haciendo.



▲ Todo esto no son más que tonterías… se supone que sabes lo que estás haciendo…



▲ … y no acabarás yendo a parar a estos derroteros.

Analisis

Ganar a cualquier precio

Road Rash 3D

Disponible: **Junio**
Precio: **7.990 pesetas**

Jugador: **1**
Editor: **Electronic Arts**

Fabricante: **Electronic Arts**
Distribuidor: **Electronic Arts**

Compatible con:
Pad analógico/Tarjeta de memoria

Menudos tipejos

● Éstos son algunos de los tipejos que te encontrarás por las carreteras de los circuitos.



▲ El machoman número uno.

▲ Y, qué nos dices del número tres, no le faltan pelos en el pecho.

▲ El machoman número dos no quiere ser menos.

EA parece que les tiene cariño a sus criaturas. Pero si piensas que esta nueva entrega del clásico machacamotoristas no es más que una conversión a 16 bits, estás muy equivocado.

En el primer año de la presente década apareció un curioso cartucho para Megadrive de Sega. Su título: *Road Rash*. Este juego combinaba a la perfección una velocidad endiablada con una buena dosis de acción. Todo ello enmarcado en una especie de carreras protagonizadas por tipos al más puro estilo ángeles del infierno.

Su lanzamiento fue un auténtico bombazo y reportó fama y beneficios a su creadora (la todopoderosa EA). El siguiente paso no podía ser otro que la conversión a otras máquinas de entretenimiento. De esta forma, vimos desfilar versiones para Mega CD, Saturn, 3DO y PlayStation. De entre ellas, quizá la única que se salvó de la quema fue la versión para 3DO. Ni siquiera la transmutación para la gris de Sony merecía el aprobado ya que se trataba de una conversión pura y dura del juego de 16 bits y que desaprovechaba la mayor potencia de nuestra querida consola (un auténtico fiasco, ahora en Platinum).

Las cosas cambian

Por suerte para nuestras pupilas, la tecnología dentro del mundo del entretenimiento consolero ha evolucionado a pasos agigantados. Y los creadores de videojuegos han aportado y han adaptado nuevas técnicas de creación virtual. Electronic Arts no podía ser menos.

Si con *Moto Racer* elevaron el listón de los juegos de motos, ahora con *Road Rash 3D* darán otro empujoncito a este género que no es (o es mejor decir era) frecuentemente visitado por los programadores de la 32 de Sony.

El juego sigue la misma dinámica creada por su antecesor y no hay demasiadas aportaciones en el ámbito de las opciones. Podrás participar en un campeonato donde irás sumando dinero que a su vez te permitirá agenciarte modelos de moto más potentes. Pero si no tienes ganas de tragarte todos los recorridos de que dispone el juego, en la opción Trash sólo deberás concluir una carrera sin acumulación de dinero (ideal para amantes del *fast food*). La otra opción de juego, que no es más que un intento de sustituir los dos *players* simultáneos, recibe el nombre de *Time Trial*. En ella podrán participar hasta seis jugadores que correrán uno



▲ La mejor manera de morder el asfalto es jugando a *Road Rash 3D*.



▲ ¡Menudo salto, colega! Con un salto como éste, tocarás el cielo.



Te enfrentarás a montones de motards en plena calle.


Apártate del camino del asesino encadenado.



Una fenomenal perspectiva para visualizar a tus contrincantes.

después de otro a lomos de la misma máquina y a través del mismo circuito. No está mal si lo tuyo es comparar tiempos con algún amiguete.

Espectáculo sobre dos ruedas

Si el apartado de opciones no es nada del otro mundo, el otro aspecto, el técnico, te dejará anonadado. Y es que en cuanto veas las impresionantes motos con sus respectivos conductores y los más que notables escenarios, dejarás ir un enorme «¡Guauuuu!», que se oirá hasta en la estación Mir.

Los gráficos son un prodigio de utilización de polígonos. Todos los vehículos y sus conductores han sido realizados mediante esta técnica que les dota de un volumen prodigioso. Pero además cada moto y su conductor han sido detallados al máximo gracias a un texturado excelente. Si a estos datos, le añades la posibilidad de utilizar tres perspectivas diferentes y le sumas la opción de ver los que se te acercan por la espalda, el festín gráfico está servido.

Pero sus creadores no se quedan ahí ya que han dotado al juego de una velocidad endiablada, así como de una conducción suave e intuitiva. Gracias a estos tres elementos (gráficos, velocidad y conducción), el juego se convierte en una experiencia de lo más jugable, que te asegura horas y horas dándole al gas, perdón al Pad. PSP


▲La poli te hará la vida imposible. ¡Ándate con cuidado!



▲Si no vas con mil ojos se repetirán situaciones como está.

PlayStation Power

Road Rash 3D irrumpe en el mercado consolero como la mejor alternativa para los amantes de las motos. No es perfecto, pero sus gráficos, su velocidad, su conducción, su espectacularidad y sobre todo su jugabilidad le convierten en un excelente producto.

A FAVOR	EN CONTRA
+ Sus inmensos y detallados vehículos	− Pocas opciones de juego
+ La prodigiosa velocidad a la que se mueve	− Alguna que otra brusquedad
+ La perfecta conducción	− Lástima que no haya modo Versus
+ Muy espectacular	
+ La jugabilidad	

Puntuación 90%

El mercadillo

En la tienda, podrás agenciarte unos cuantos tipos de motos. Como dato curioso, cada modelo de moto incluye un tipo de conductor. Vamos que te regalan un motorista con la compra de una moto.


▲ Necesitarás un buen par de piernas si quieres tocar suelo con esta espectacular motocicleta.


▲Aerodinámica y anticuada. Un modelo para clasicones.


▲¡La moto fantástica! Su precio: un riñón y medio.

Análisis

Naútico pero no fantástico

Powerboat Racing

Disponible: **Sí**
Precio: **8.990 pesetas**

Jugadores: **1-2**
Editor: **Interplay**

Fabricante: **Promethan Designs**
Distribuidor: **Proein**

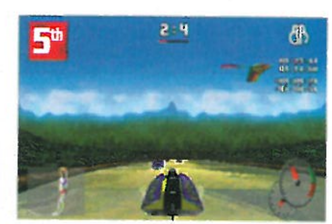
Compatible con:
Pad analógico/Tarjeta de memoria

▼Inglaterra
Por supuesto, en la pista inglesa, tus oídos se verán reconfortados por el zumbido de algo más británico que los británicos: el biplano. Y, ojo al dato, con esos otros detalles típicamente ingleses, como son las barcazas, los *cottages* y los molinos de viento. ¿Molinos de viento?



Alrededor del mundo

Como ya hemos mencionado en el texto central de este análisis, *Powerboat Racing* presenta varios detalles extra en las diversas pistas, que contribuyen a distraer nuestra atención de la lenta jugabilidad y los anquilosados gráficos. Aquí tienes tres de los más claros ejemplos que hemos encontrado.



▲ El Amazonas
Perdidas en el espesor de la jungla, completamente apartadas de la raza humana y olvidadas en el tiempo, viven todo tipo de criaturas extrañas y bestias voladoras... como esa cosa de ahí, que no se sabe qué es pero ¿a quién le importa?



▲ Nueva York (USA)
En esta etapa situada en una de las ciudades más singulares y bulliciosas del mundo (que, por cierto, no dispone —que nosotros sepamos— de un sistema de canales de semejante calibre), podrás contemplar un coche amarillo (probablemente un taxi) realizando una pirueta increíblemente desafiante a través de un puente derumbado.

Navegación total

● Hay un par de trucos ocultos en el juego, a los que puedes acceder completando varios desafíos en el modo Arcade. Sin intención de revelar del todo el intríngulis del juego, te avanzamos la primera.
Si introduces «COMPACT» en la pantalla de entrada de nombres, las lanchas se transforman en versiones mini de sí mismas. Esto resulta claramente ventajoso, ya que de este modo dispones de un mucho más amplio margen de error a la hora de girar y evitar colisiones.





▲¿Qué te parece el pequeño barco? Es demasiado diminuto.



▲Hay un truco oculto para acelerar las lanchas.

Los gráficos de Rapid Racer estaban muy bien. La verdad es que el futuro del primer título «acuífero» de Interplay no se presenta muy brillante...

Nadie les puede culpar por haberlo intentado ¿no? Has corrido en casi cualquier forma de transporte habida y por haber, incluyendo tractores y sillas de ruedas, así que era prácticamente imposible que a alguna mente privilegiada no se le ocurriera la idea de las carreras entre lanchas motoras. Sin ir más lejos, *Rapid Racer* de Sony nos demostró que, al respecto, un juego puede tener unos excelentes gráficos y una capacidad de movimiento exquisita. Y ahora, gracias a la falta de originalidad, aquí tenemos un nuevo aspirante al género.

En una palabra (que sean dos): es difícil encontrar algo que recomendar en *Powerboat Racing*. De acuerdo, no todo el mundo está preparado para recrear las lindezas de *Gran Turismo* en un abrir y cerrar de ojos, pero la tecnología ha avanzado y algunas empresas no parecen asimilar demasiado bien los frutos de su experiencia.

Visión túnel

Lo primero que salta a la vista es la monotonía generalizada de los gráficos. Los chicos de Interplay se muestran muy complacidos en señalar que los paisajes de fondo contienen un increíble nivel de detalle, con objetos animados, coches y demás apareciendo por ahí en todos los niveles, pero ¿quién va a darse cuenta de todo eso? Además, el juego es realmente rápido y, como en todos los juegos de carreras, siempre sueles estar mucho más ocupado en lo que está ocurriendo delante de tus narices, que en poner atención en un camioncito que cruza renqueando un puente allá en la lejanía.

Lo mejor que podemos decir del juego es que alcanza el nivel medio estándar. A pesar de la simplicidad de los gráficos, la capacidad de actualización y control resulta más bien torpe. Aunque somos perfectamente conscientes de que las lanchas motoras, por su propia naturaleza, deben tener la misma capacidad de control que un niño dentro de un saco de piruletas, los movimientos bestialmente fluctuantes de estas lanchas pueden hacerte pasar por varios estados concatenados de frustración, rabia y desesperación.

Aguas turbulentas

Los desarrolladores han incluido nueve pistas bien diferenciadas, un respetable modo dos jugadores, variedad de lanchas (incluyendo monocascos y catamaranes) y un buen surtido de opciones de jugabilidad (en total seis estilos diferentes de juego). Sin duda, el diseño de la estructura básica del juego es fruto de una gran labor de ingenio pero, por desgracia, no se ha dedicado igual esfuerzo ni a la presentación gráfica, ni a la jugabilidad propiamente dicha. PSP



PlayStation Power

***Powerboat Racing* se puede jugar durante un rato, pero hay que pensárselo dos veces. Sería mejor plantearse la idea de seguir con los chismes sobre cuatro ruedas, por el momento.**

A FAVOR	EN CONTRA
✚ Cantidad de pistas...	━ Jugabilidad inestable
✚ ... y opciones	━ Gráficos bastante flojos
✚ Un buen modo dos jugadores	

Puntuación 56%

Will Smith: control de inmigración

Men in Black

Disponible: **Sí**
Precio: **7.990 pesetas**

Jugador: **1**
Editor: **Gremlin**

Fabricante: **Gremlin**
Distribuidor: **Arcadia**

Compatible con:
Tarjeta de memoria

Los alienígenas pretenden quedarse a vivir en nuestro planeta. Alguien tiene que impedirlo

Qué sucede cuando un juego tiene muchos ases en la manga y no acaba de cuajar? ¿Qué pasa si estos ases son tan importantes como un buen argumento, unos gráficos increíbles y una perfecta ambientación?

Este nuevo CD de Gremlin nos permite analizar qué tipo de problemas pueden hacer que un juego que podría ser excelente, obtenga finalmente un notable.

Los *Men in Black* son un cuerpo especial de policía creado para controlar el tráfico de alienígenas que pretenden quedarse a vivir en nuestro planeta. Si has visto la película, estarás familiarizado con el argumento de este film protagonizado por Will Smith, en el papel de J, el poli novato; Tommy Lee Jones, el hombre curtido en mil batallas llamado K y Linda Fiorentino, la primera mujer que pertenece a este cuerpo de policía y que responde al nombre de L.

Después de este inciso, pasemos a la acción. *Men in Black* es una aventura de acción que parte de las premisas marcadas por *Resident Evil* pero tu misión consistirá en eliminar a todo tipo de alienígenas (olvídate de los muertos vivientes). Podrás escoger personaje, y deberás recoger objetos que te permiten avanzar en el juego. Deambularás por las calles de Nueva York, pasarás por el Amazonas, pisarás la nieve de la Antártida y volarás con una nave para acabar con los marcianos. La creación gráfica en este sentido es fenomenal. Los escenarios son inmensos, envolventes y llenos de detalles. Lo mismo que sucede con el diseño de los alienígenas.

Pero entonces ¿dónde está el problema? En primer lugar, y aunque la incursión de la cara de los protagonistas es un acierto, éstos se mueven de manera demasiado raquítica y al meterte de lleno en una pelea cuerpo a cuerpo toda la emoción se convierte en un sinsentido. El otro gran error del juego estriba en la mala colocación de las cámaras para seguir la acción.

«Men in Black es una aventura de acción»

En muchos momentos, los personajes se verán reducidos al tamaño de una hormiga. Esto dificulta en demasía el seguimiento de la acción y te puede llegar a desesperar cuando no distingues los límites de un edificio o no puedes calcular el tiempo de reacción ante un ataque enemigo.

El juego está repleto de detalles que lo hacen muy interesante por momentos. Los gráficos y el tamaño de los personajes (en algunas perspectivas) ayudan a crear una buena ambientación (esto ya lo hemos dicho ¿no?). Lástima que lo anteriormente comentado juegue un poco en su contra. PSP



***Men in Black* es un más que notable CD que hubiera podido llegar mucho más lejos con algunos retoques en lo que a acción se refiere. De todas formas, es muy entretenido y sobre todo muy vistoso.**

A FAVOR	EN CONTRA
+ Excelentes gráficos	− El seguimiento de la acción y la acción en sí misma no están demasiado logradas
+ Muy buena ambientación	− Lo que hubiera podido ser
+ Un acertado desarrollo	
+ Muchos y geniales detalles	
+ La cara de Will Smith	

Puntuación 82%

Presentación

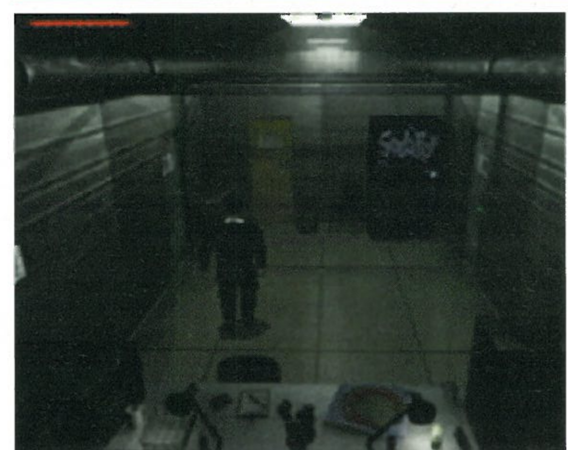
● La presentación, aunque escueta, es un excelente ejemplo de diseño retro.







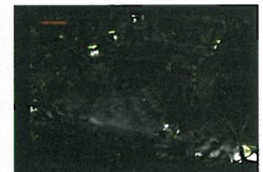
▲Si no la desconectas a tiempo acabarás convertido en papilla de rapero.



▲ Los interiores del juego están sumamente detallados.



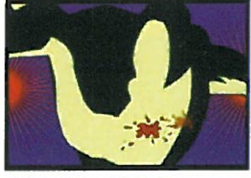
▲ El agente K no se inmuta ni en la Antártida.



▲ Aunque los gráficos son excelentes, la elección de cámaras deja mucho que desear.



▲Saltar en «retropedazos».



▲ Muerte a «retrobalazos».



▲Machacado a «retrogolpes».

Las muertes en Men in Black

Las muertes de los protagonistas en *Men in Black* tienen una estética y un diseño al estilo de los cómics de los años setenta. Absolutamente retro: pocos colores y siluetas y sombras para el fallecimiento de nuestros héroes. Los detalles en el juego son muy abundantes. Una excelente jugada.

Invasión robótica

Brahma Force

Disponible: **Sí**
Precio: **8.990 pesetas**

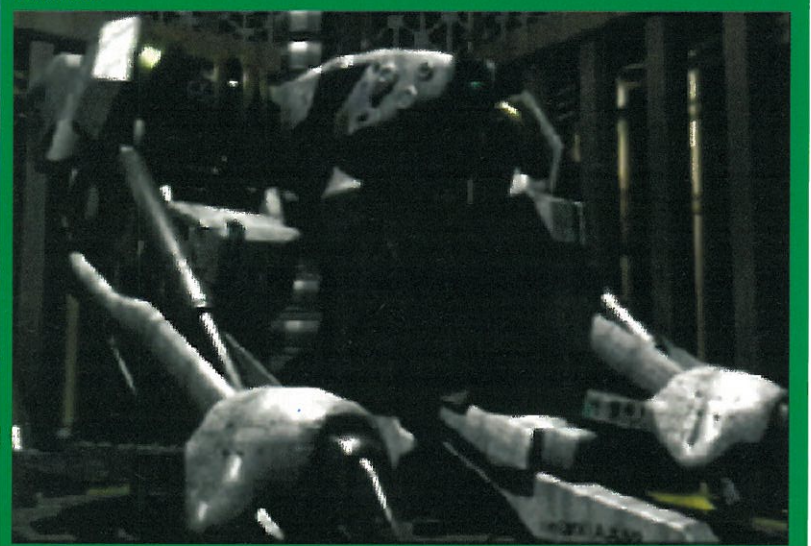
Jugador: **1**
Editor: **JVC**

Fabricante: **Genki**
Distribuidor: **Virgin**

Compatible con:
Tarjeta de memoria

Cuidando los detalles

● Las secuencias de vídeo que aparecen en el juego, además de ser excelentes, ayudan a crear una estupenda ambientación. Ahí van unas cuantas.



▲ Aquí tienes a tu poderoso vehículo bípedo.



▲ Un primer plano de la máquina de matarrr.



▲ Hasta para grabar han incluido secuencias de vídeo. ¡Buen trabajo!

Prepárate para una batalla sin cuartel y despedazar robots a troche y moche, a lomos de un Brahma Force

Virgin se está granjeando una excelente reputación dentro del software de entretenimiento. Su trayectoria ha ido sin prisas pero sin pausas. Aunque entre nosotros es conocidísima por la distribución de las exitosas sagas *Resident Evil* y *Street Fighter*, su extenso catálogo de juegos no se limita a las grandes producciones. Bajo su tutela se encuentran juegos que, sin ser los bombazos de la temporada, tienen muchos puntos de interés. En el caso que nos ocupa, este excelente programa de Genki es bastante más que una curiosidad interesante.

Brahma Force te coloca a los mandos de un robot bípedo de ataque. Con él deberás recorrer un montón de niveles mientras vas eliminando enemigos, activando todo tipo de interruptores, saltando y explorando innumerables y excelentes (aunque algo repetitivos) escenarios en 3-D. Una acción que bebe de la tradición creada por *Doom* y continuada por *Mech Warrior* (el que parece su gran inspirador).

¿Qué es lo que más sorprende de este CD? Lo que más llama la atención del usuario es la excelente factura técnica y, gracias a ella, su increíble ambientación, que consigue que te involucres sin ningún tipo de complejo en la acción. Genki parece haber encontrado el secreto para tenerte atrapado en un mundo lleno de tecnicismos y de complejos y fríos habitantes. Y ¿cómo lo han conseguido? Pues creando un mundo completamente en 3-D, poniéndote a los mandos de un robot que te permite realizar infinidad de movimientos sin que te olvides que estás dentro de un artilugio metálico y, por último, gracias a la incursión de estupendas secuencias de vídeo que aparecen tanto en medio de la acción como en las transiciones entre fases. La verdad es que estás ante un juego excelente, pero como la perfección en grado sumo no existe (por el momento), aquí también estamos para cantar sus defectos. El primero estriba en lo semejantes que parecen todas las misiones. Esto desanima a los amantes de los retos (aunque su dificultad va aumentando de manera progresiva). El segundo gran problema viene dado por la poca entidad que parecen tener nuestros enemigos (algo parecido a lo que sucedía en el maravilloso *Forsaken*). Quizá se echa de menos un mercadillo de armas y artilugios varios que te permitan aumentar el potencial de ataque (pero esto no es tan importante). Por último, los desconocedores del idioma universal (el inglés, *of course*) se perderán las explicaciones y emisiones que hacen que el juego aumente todavía más su nivel de ambientación.

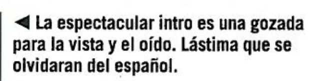
Si no fuera por estos pequeños problemillas estaríamos hablando de un juego inmenso en lugar del excelente juego que es. PSP





◄ La espectacular intro es una gozada para la vista y el oído. Lástima que se olvidaran del español.

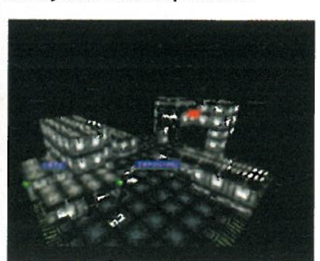
▼ Antes de cada misión, podrás conocer tus objetivos en un mapa en 3-D.



▲ Cuélgate de la plataforma si quieres llegar lejos.



▲ Los enemigos surgen de los lugares más insospechados.





***Brahma Force* es una excelente y valiente creación de Genki. Este CD goza de una increíble ambientación y de unos estupendos gráficos. Pero algunos puntos ensombrecen el resultado final.**

A FAVOR	EN CONTRA
➕ Su increíble ambientación	➖ Largo pero repetitivo
➕ Sus excelentes gráficos en 3-D	➖ Los enemigos algo flojos
➕ La sensación de estar al mando de un robot	➖ Que no se acuerden de la lengua de Cervantes
➕ Genial presentación	

Puntuación 85%

Análisis

En el fondo del mar, matarile rile rile

Treasures of the Deep

Disponible: **Junio** Precio: **7.990 pesetas**	Jugador: **1** Editor: **Sony**	Fabricante: **Namco/Black Ops Ent.** Distribuidor: **Sony**	Compatible con: **Tarjeta de memoria/Pad analógico**

Pocas veces se ha podido disfrutar tanto del fondo submarino en una consola como en este excelente programa de Namco

T*reasures of the Deep* llega para inaugurar un nuevo concepto de juego que, situando la acción en las profundidades marinas, combina el *shoot 'em up*, la investigación y hasta el mercado de vehículos. Y de qué manera.

Que situar un juego en los fondos marinos es una tarea difícil, nadie lo niega. Muchos juegos lo han intentado, pero casi ninguno ha conseguido el objetivo de aunar la atmósfera marina con la jugabilidad necesaria. Ahí van dos ejemplos. *Aquanaut's Holiday* y su excelente aspecto técnico se limitaba a ofrecernos unas impresionantes imágenes submarinas, sin otro objetivo que pasearse plácidamente a bordo de un submarino. En *Tiger Shark* sucedía a la inversa. Cuando nuestro prototipo se sumergía en el océano, ni siquiera la acción desmesurada podía disimular la pobreza de sus gráficos y ambientación. Si en los anteriores ejemplos no se llegaba al objetivo de entretener sorprendiendo, en *Treasures of the Deep* Namco y Black Ops Ent. han dado en el clavo.

Estás ante un juego cuya realización técnica es impecable. Los colores de las profundidades marinas están increíblemente captados, las corrientes marinas te producirán auténticos mareos, el movimiento de los submarinos, de la vegetación, de los submarinistas y sobre todo de los peces (cuando se te acerque un tiburón te acordarás de Spielberg) te dejarán boquiabierto. Parece que estás ante un reportaje de *National Geographic,* dirigido por el entrañable Jacques Costeau.

Pero es que, además de todo lo dicho, *Treasures of the Deep* es un juego que divierte, y mucho. En este CD, deberás finalizar un total de 12 niveles. Pero esto no se acaba aquí. Si consigues unir las 12 piezas de una antigua tabla griega que están esparcidas por todos los niveles del juego, accederás a un nivel extra donde tendrás que vértelas con el padre de la Sirenita en la mítica Atlántida. En cada uno de estos niveles, deberás conseguir algún que otro elemento o eliminar a algún enemigo. Todo ello lleno de tensión, diversión, espectacularidad y emoción. ¿Qué más se puede pedir? PSP



▲ la intro, aunque escueta, te ofrecerá una música que es una auténtica maravilla, al más puro estilo hollywoodiense.

PlayStation Power

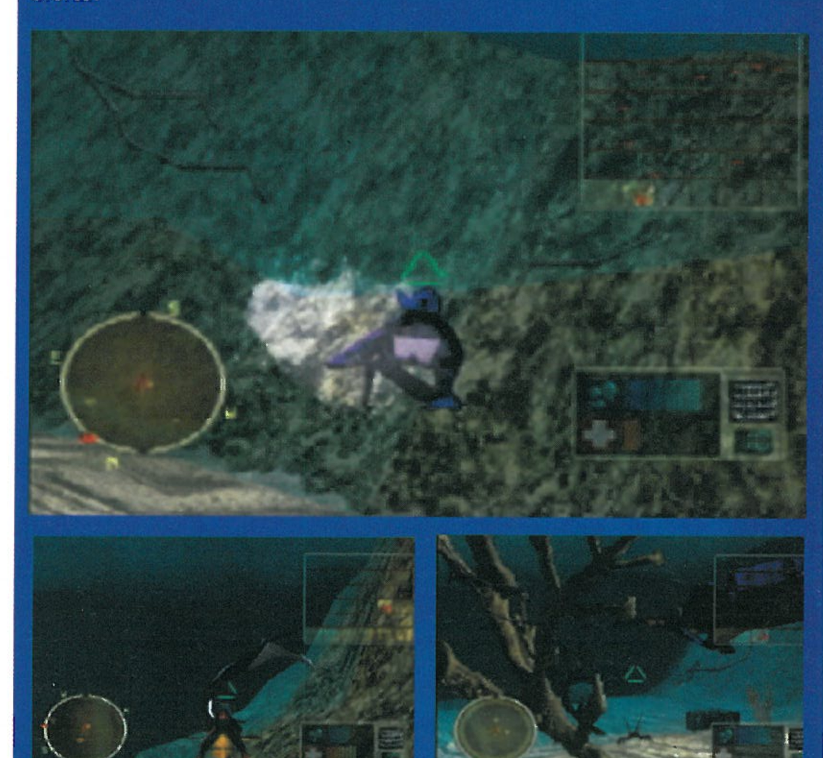
***Treasures of the Deep* es una auténtica joya. Sus gráficos y misiones le auguran una exitosa vida. Si no fuera porque en algún momento (muy pocos) te costará alcanzar a los adversarios, sería perfecto. De todas formas, es de lo mejorcito para nuestra consola. Una maravilla.**

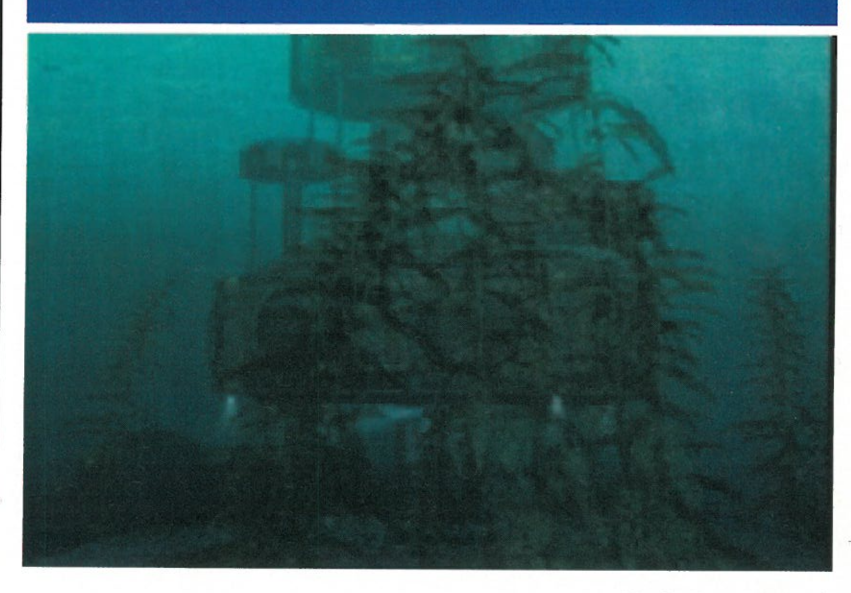
A FAVOR	EN CONTRA
La maravillosa ambientación	Unas cuantas misiones más no estarían mal
Las misiones variadas y muy entretenidas	A veces te costará apuntar
La música es de lo mejor que hemos oído	Si pudiera jugar con un amíguete...
La captura de movimientos de los habitantes marinos es excepcional	

Puntuación 93%

Vacaciones bajo el mar

● Si pudieras ver estas imágenes en movimiento te quedarías boquiabierto.





Análisis



Por 4.990 pesetas, ¿a qué estás esperando?

Tomb Raider

Disponible: **Sí**
Precio: **4.990 pesetas**

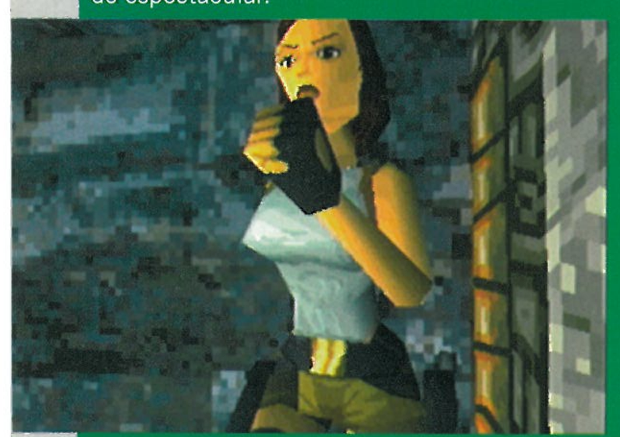
Jugador: **1**
Editor: **Eidos**

Fabricante: **Core**
Distribuidor: **Proein**

Compatible con:
Tarjeta de memoria

¡Camina y habla!

● La estrella del juego es la increíble Lara Croft. La verdad es que, a pesar de no gozar de tantos polígonos como su *alter ego* de *TR2*, sigue siendo espectacular.





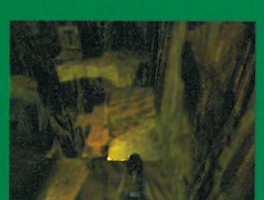
▲ La silueta de Lara se introduce en una cueva bien iluminada.



▲ La barra que aparece en la esquina superior derecha se corresponde con la reserva de oxígeno de Lara.



▲ ¡Eso es! Dispara y mata al cocodrilo. ¿Qué vas a hacer si no?



▲ Haz un salto en carrera y trepa por las ruinas.



▲ Tú desenfunda las pistolas, que Lara ya se encargará de disparar de forma automática al enemigo que esté más cerca. No está mal, aunque es demasiado dirigido.

Tomb Raider. Excelente. 4.990 pesetas. Con sólo unas breves palabras somos capaces de elevar tus niveles de adrenalina.

Uno de los problemas fundamentales del lanzamiento de juegos a precios rebajados es que, con el paso del tiempo, un montón de títulos quedan más obsoletos que esos horribles anuncios de detergentes del «¿Y si le cambio su detergente por dos tambores de esta nueva marca?».

Los gráficos que en su día fueron maravillosos empiezan a estar pasados de moda y esa increíble jugabilidad que agotó la lista de adjetivos calificativos sinónimos de «excelente» se ve rápidamente mejorada por esa avalancha imparable de nuevos títulos que, mes a mes, se va renovando. Por suerte, esta crítica no resulta del todo efectiva con el todavía impresionante *Tomb Raider*.

Revelación

Retrocedamos un poco en el tiempo. *Tomb Raider* sorprendió a todo el mundo al demostrar que la PlayStation era capaz de presentar un mundo tridimensional completo en el que gozar de impresionantes *puzzles*, una libertad de movimiento total y unos niveles enormes y variados. Los gráficos eran de lo mejorcito que se había visto hasta ese momento, y la atmósfera que consiguieron crear prácticamente no tenía rival, si exceptuamos el genial y terrorífico espectáculo del primer *Resident Evil*.

Ahora que su secuela todavía se encuentra entre los diez títulos más vendidos, parece el momento perfecto de relanzar el juego original. Sin embargo, mucha gente se hará la misma pregunta: teniendo en cuenta que *Tomb Raider 2* no ofrece más que algunos niveles diferentes de los que aparecían en el primer juego, ¿vale la pena gastarse unos dinerillos en la secuela cuando por 3.990 pesetas puedes tener el original?

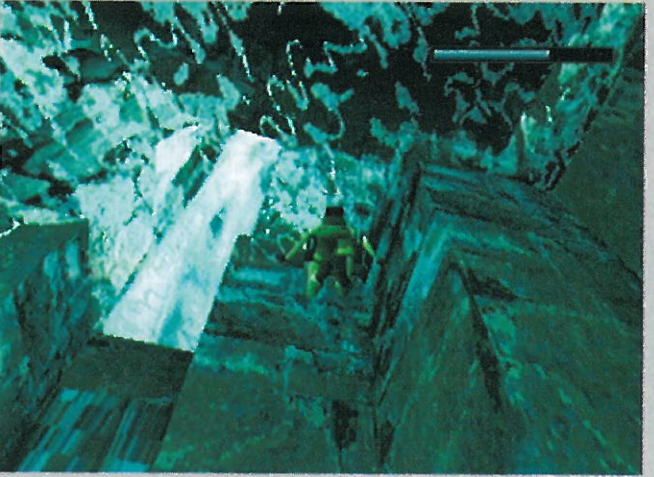
Casi todo lo que aparece en *Tomb Raider 2* ya está aquí. Es más, un análisis en profundidad nos demuestra que el diseño de los niveles y de los *puzzles* era mucho mejor en el primer juego. PSP

¡El juego más tridimensional de la historia!

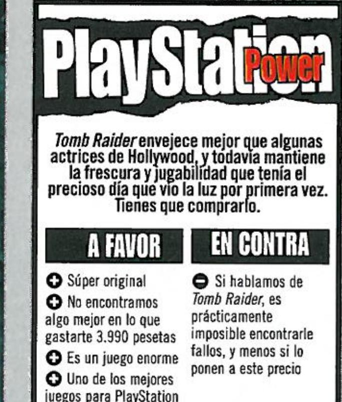
En su momento, el factor realmente diferenciador entre *Tomb Raider* y el resto de títulos fue su habilidad tridimensional. No se trataba de un 3-D al estilo de *Doom*. Ni siquiera era algo parecido, con la posibilidad de mirar arriba y abajo. Se trataba de un mundo totalmente en 3-D con grandes pendientes, riscos montañosos por los que escalar y una buena dosis de exploración submarina. Excelente.



▲ ¡Mira cómo nada! La cámara flota por detrás de la encantadora Lara.



▲ Una imagen estupenda. Aquí, además de ver a Lara subiendo a la superficie en busca de aire, puedes contemplar también la cascada y el acantilado que le esperan cuando por fin pueda satisfacer a sus pulmones.



PlayStation Power

***Tomb Raider* envejece mejor que algunas actrices de Hollywood, y todavía mantiene la frescura y jugabilidad que tenía el precioso día que vio la luz por primera vez. Tienes que comprarlo.**

A FAVOR

- Súper original
- No encontramos algo mejor en lo que gastarte 3.990 pesetas
- Es un juego enorme
- Uno de los mejores juegos para PlayStation que ha aparecido jamás.

EN CONTRA

- Si hablamos de *Tomb Raider*, es prácticamente imposible encontrarle fallos, y menos si lo ponen a este precio

Puntuación 94%





◄◄ La barra lateral muestra tus opciones de construcción.

◄ Consigue un montón de tropas y machaca la base enemiga. ¡Estupendo!

Command & Conquer

Disponible: **Septiembre**
Precio: **3.990 pesetas**

Jugador: **1**
Editor: **Virgin**

Fabricante: **Westwood**
Distribuidor: **Virgin**

Compatible con:
Tarjeta de memoria

Gracias a una combinación casi perfecta de acción y estrategia Command & Conquer fue otro de los juegos que sacudió de lo lindo el panorama PlayStation con su aparición.

El segundo lanzamiento Platinum que analizamos este mes, *Command & Conquer*, se ha visto mejorado recientemente con la aparición de una secuela.

La nueva versión, *C&C: Red Alert*, mejora al original en algunos puntos importantes (lo mejor de todo es la inclusión de una opción Enlace y otra para *mouse*).





▲ Al final de cada misión puedes contemplar todas las estadísticas.

Ofrece un escenario muy original que te brinda la oportunidad de acabar con Hitler antes de que llegue a convertirse en el tipejo sin escrúpulos que llegaría a ser.

Si tienes en cuenta que el juego original ocupaba dos discos y que ya en su momento se lanzó a un precio muy competente, a 3.990 pesetas resulta una auténtica ganga.

Claro que sí. Además, como en el caso de *Tomb Raider*, el reciente lanzamiento de una secuela casi idéntica seguro que favorecerá su andadura por la gama Platinum. Una vez más, los típicos problemas que sufre un juego con el paso del tiempo (como esos gráficos tan pobres herencia del PC) se vuelven simples trivialidades gracias a la calidad indiscutible de su conjunto.



▲ Pulsa sobre un soldado o vehículo y luego sobre el objetivo que quieras que mate. Es fácil.

El objetivo primordial del juego no es otro que el de formar un ejército tan poderoso como te permitan tus reservas y, cuando lo tengas, enviarlo a la sagrada misión de derrotar a la malvada base enemiga que controla el ordenador.

Tienes que construir tu base, crear máquinas de guerra cada vez más devastadoras y después dedicarte a hacer la guerra. En un principio, podría pensarse que se trata de un juego de estrategia limitado a los amantes de este tipo de aventuras pero, por alguna extraña razón, este título atrajo a todo tipo de jugadores.

Este programa consiguió deshacerse de complicadas interfaces y de horas y horas de esa acción tan lenta y aburrida que era típica en anteriores títulos de este tipo. *Command & Conquer* se convirtió así en un juego de acción rápido y adictivo.

En resumidas cuentas, no nos queda más que decir que se trata de un original y excelente juego que, a este precio, no puedes dejar escapar. PSP



No se trata de un juego que mueva a las masas (sobre todo debido a su carácter estratégico), pero es el mejor de su categoría y a ese precio, se trata de una de las gangas del año.

A FAVOR	EN CONTRA
⊕ Más de 40 niveles únicos y complejos	⊖ No tiene opción de enlace. Su secuela sí
⊕ Una montón de unidades que debes construir y dominar	⊖ La interfaz de control no es la más manejable del mercado
⊕ Súper adictivo	
⊕ Repetimos: súper adictivo	

Puntuación 85%

▼ A veces, el juego, con cientos de tropas a la vez en pantalla, se vuelve un poco complejo.



¡Suscríb









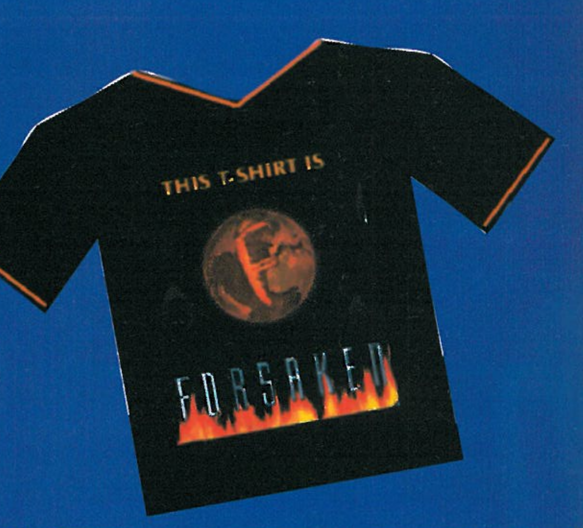
Recorte por aquí

Éstos son los ganadores de los 10 juegos *adidas Power Soccer 2*, de Psygnosis:

Sergio Ojeda Aniorte (Torrejón de Ardoz, Madrid)
Carlos Recio de Felipe (Fuente el Saz, Madrid)
Juan González Relloso (Santander, Cantabria)
Juan José Peñalver Martínez (Espinardo, Murcia)
Arnau Seix Masó (Barcelona)
Mils Van der Buig (Madrid)
César Martínez de la Casa (Jaén)
Francisco Gómez Zamorano (Madrid)
Jordi Masach Roig (Vic, Barcelona)
Juan A. Gallardo Arcos (Lutxana-Baracaldo, Vizcaya)

ete! PlayStation Power

a *PlayStation Power*
y participa en el sorteo
de 20 JUEGOS FORSAKEN
y 20 CAMISETAS, de Acclaim
(New Software Center)







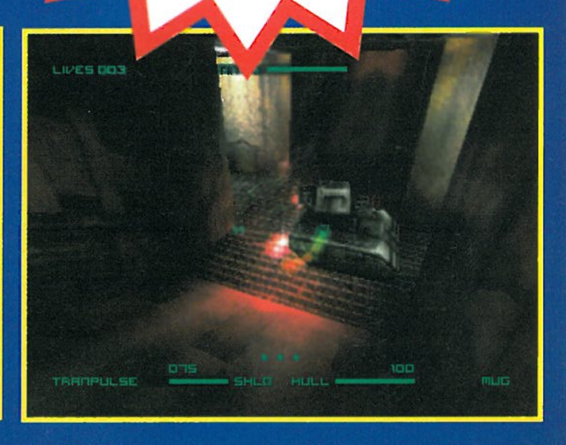


Consigue uno de estos 20 juegos (en castellano) y 20 camisetas y conviértete en uno de los más peligrosos mercenarios de la galaxia. Combate contra cazadores de recompensas y robots-centinela que vigilan nuestro sistema después de una catástrofe. ¡El planeta está condenado... La Tierra se ha declarado Forsaken!









A-Z Clasifica

La guía que te informa de los últimos estrenos de PlayStation

¿Has visto una ganga, pero no sabes su puntuación? ¿Quieres adquirir otro juego para tus estanterías? ¿Buscas sólo algo bueno para leer? Has venido al sitio adecuado. Nuevas entradas, los mejores juegos, los peores, la gama Platinum... Todos los títulos están aquí, puntuados y actualizados cada mes para ti. Bienvenido a la lista que además te informa de cuáles son los Súper ventas de este mes. ¡Descúbrela!

Cómo puntuamos:

0% – 20%	«Porca miseria»
21% – 50%	Piénsatelo dos veces
51% – 70%	Por encima de la media
71% – 80%	Un buen esfuerzo
81% – 90%	¡Cómpralo!
91% – 100%	¡Perfecto!



Actua Golf
Sony • 6.990 ptas. • Golf
Las opciones de juego brillantes, las vistas soberbias y los comentarios espléndidos del as del golf Peter Allis te harán ganar de calle. Sin duda, es el mejor juego de golf que puedes comprar, sin olvidarnos, claro está de su secuela.
Puntuación 80%

Actua Golf 2
Arcadia • 7.990 ptas. • Golf
El mejor juego de golf para PlayStation. Seis alucinantes recorridos con todas las opciones y una cámara 3-D que flota por el escenario con los mejores comentarios que hayas oído jamás.
Puntuación 90%

Actua Soccer
Sony • 3.990 ptas. • Fútbol
Un buen juego de fútbol y uno de los favoritos en la editorial. Muestra ya algunos síntomas de envejecimiento y ha sido superado por la aparición de *ISS Pro* pero es una buena ganga de la serie Platinum.
Puntuación 70%

Actua Soccer 2
Arcadia • 7.990 pesetas • Simulador de fútbol
¡Sí! ¡Sí! ¡Y sí otra vez! Uno de los mejores simuladores de todos los tiempos, con equipos reales. El título que todos los fans del deporte rey estaban esperando. Pon en práctica las teorías que explicas en el bar.
Puntuación 90%

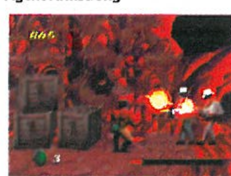
Actua Soccer Club Edition
Arcadia • 6.990 ptas. • Fútbol
Es igualito al viejo y excelente *Actua*, pero con los equipos de la *premier* inglesa puestos al día. Más que un juego nuevo es un entremés a la espera de la llegada de *Actua 2.* Sinceramente, esperábamos algo más.
Puntuación 50%

adidas Power Soccer
Sony • 3.990 ptas. • Fútbol
Menos flexible que el sofisticado *Actua*, este juego añade movimientos especiales a un cóctel futbolístico que no es más que una mezcla de acción y realismo que no conseguirá llamar tu atención. Anticuado.
Puntuación 60%

adidas Power Soccer 2
Psygnosis• 8.490 ptas.• Simulador de fútbol
Mejor que el primero de la saga, pero esos movimientos especiales sin sentido siguen arruinando lo que es un simulador correcto. En el arcade puede funcionar, pero no es tan entretenido como *ISS y Actua 2.*
Puntuación 50%

adidas Power Soccer Int '97
Sony • 7.990 ptas. • Fútbol
Idéntico a su predecesor (aparte de unos cuantos cambios superficiales de equipo por aquí y algunas novedades en la jugabilidad por allá). Descorazonador otra vez. Una oportunidad perdida.
Puntuación 40%

Agent Armstrong



Virgin • 7.990 ptas. • *Shoot 'emup*
Un *shoot 'em up* de enfoque lateral que de vez en cuando ofrece detalles en 3-D para mayor gozo de tus ojos. Muy colorido y divertido, proporciona una diversión aceptable en todos sus niveles.
Puntuación 7

Air Combat



Sony • 3.990 ptas. • Simulador de vuelo
Otro simulador aéreo de tipo arcade. Gráficos no muy conseguidos y unas reglas de juego repetitivas. Con este producto, la todopoderosa Namco ha lanzado una ganga al precio de la serie Platinum.
Puntuación 50%

Alien Trilogy
New Software Center • 3.990 ptas.• Clon de *Doom*
Es una pena, pero esto no es *Doom*. Hay muchas variedades de *aliens*, aunque parecen más bien hombrecillos enfundados en trajes de goma. Un clon competente pero algo repetitivo.
Puntuación 70%

Alone in the Dark
Erbe • 8.990 ptas. • Aventuras
Tu personaje en 3-D explora unos fondos estáticos diseñados en 2-D. Ya sabes, como en otras ocasiones, se trata de luchar y encontrar cosas. Animación lenta. *Resident Evil* copió la fórmula y ha salido bastante mejor.
Puntuación 60%

Andretti Racing
Electronic Arts • 7.990 ptas. • Carreras
Sus trazados hacen que seguir la carretera sea un poco más difícil de lo deseable. Sin embargo, la pulida pantalla del modo dos jugadores funciona a las mil maravillas, y hay un montón de pistas.
Puntuación 60%

Assault Rigs
Centro Mail• 6.990 ptas. • Combate de tanques en 3-D
Como *Doom*, pero con tanques. Tienes que conducir un vehículo futurista por complicados niveles. Una cámara hiperactiva y unos controles escurridizos estropean esta experiencia original pero poco interesante.
Puntuación 60%

Auto Destruct
Electronic Arts • 7.990 ptas. • Carreras
Tienes un coche rápido. ¡Genial! Lleva armas. ¡Mejor todavía! Pero estas dos premisas tan prometedoras se quedan en una imitación del tercer episodio de *Die Hard Trilogy* y en un juego bastante irregular.
Puntuación 50%

Ayrton Senna Kart Duel



Centro Mail • 8.990 ptas. • Carreras
Una licencia sospechosa para un juego sorprendentemente entretenido. Zumba con tu pequeño *kart* por extrañísimos y complicadísimos circuitos. Conducción y frenazos de gran realismo. Sencillo pero bueno.
Puntuación 70%

B

Ballblazer Champions
Erbe • 8.990 ptas. • Deportes futuristas
Una de esas variaciones futuristas, mezcla de fútbol y hockey que, en lugar de presentar algo nuevo, no consigue ser tan interesante como los deportes auténticos. Un juego que no es lo que esperábamos.
Puntuación 60%

Battle Arena Toshinden 2



Sony • 7.490 ptas. • *Beat 'em up* en 3-D
Pocas mejoras. Los gráficos están actualizados y los nuevos personajes, con sus nuevas armas y movimientos, son muy *guays*, pero, a pesar de las mejoras, no se acerca ni por asomo al listón que supone *Tekken 2.*
Puntuación 70%

Battle Arena Toshinden 3
Sony • 7.990 ptas. • *Beat 'em up*
Más diversión *Toshinden*. El tercero de la serie y todavía no se puede comparar con ninguno de los de *Tekken*. En vez de reprimir la locura de acción total de los anteriores juegos, han vuelto a hacer exactamente lo mismo.
Puntuación 70%

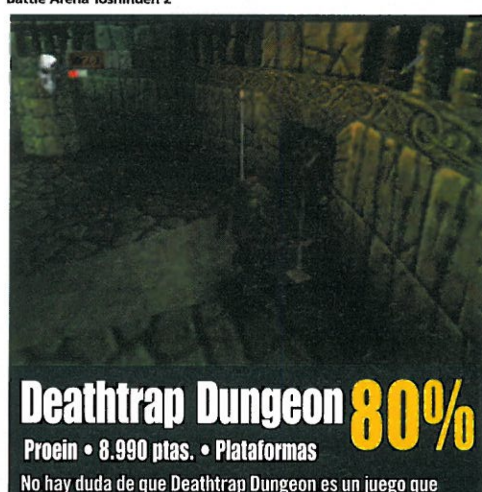
Blast Chamber
Centro Mail • 9.990 ptas. • Rompecabezas
Una extraña mezcla de rompecabezas y acción. Controlas a un pequeño hombre con una bomba pegada a su cuerpo. Este personaje se enfrenta a otros muchos además da alguna que

PlayStation Power ¡Genial!

Alundra 91%

Sony • 7.990 ptas. • Acción de rol

Ya está aquí la nueva gran aventura para PlayStation. Su nombre es Alundra y llega de la mano de la todopoderosa Psygnosis. Está dispuesto a arrebatar el primer lugar que ocupa, por el momento, el maravilloso Final Fantasy VII.

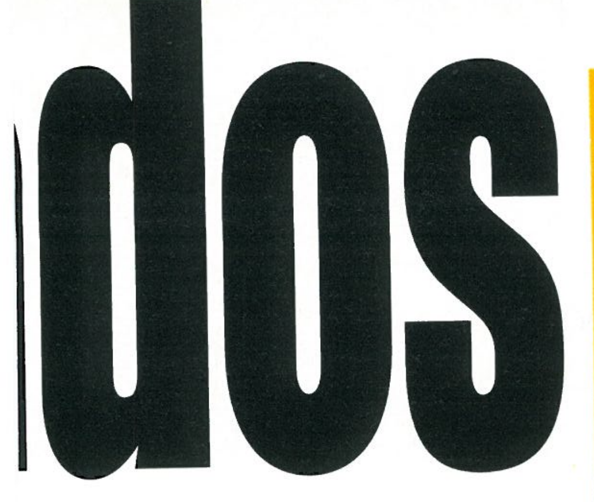


Deathtrap Dungeon 80%

Proein • 8.990 ptas. • Plataformas

No hay duda de que Deathtrap Dungeon es un juego que tiene un aspecto estupendo. Tras un largo proceso de desarrollo, su argumento se basa finalmente en esos libros de aventuras medievales fantásticas con las que siempre has soñado. Sin embargo, cuando llevas un rato jugando eso de «estupendo» queda un poco en entredicho.

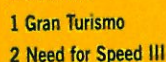




PlayStation Power Súper ventas

¿Estás interesado en algún tipo de juego en particular? Bueno, pues aquí tienes una guía clara de nuestros súper ventas de este mes, divididos por géneros, por gentileza de Centro Mail. Son los juegos que nos han entretenido y por eso te recomendamos que te hagas con ellos. Compáralos unos con otros y para más información, lee los exámenes en nuestra revista o los minianálisis de la Powerlista.





CARRERAS
1. Gran Turismo
2. Need for Speed III
3. Toca Touring Car
4. Moto Racer
5. F1 '97

AVENTURA GRÁFICA/ROL
1. Final Fantasy VII
2. Deathtrap Dungeon
3. Tomb Raider 2
4. Dark Omen: Warhammer
5. Riven

ESTRATEGIA
1. C&C: Red Alert
2. Theme Hospital
3. Risk
4. Warcraft II
5. Steel Reign

ROMPECABEZAS
1. Monopoly
2. Bust A Move 3
3. Super Puzzle Fighter 2
4. Kurushi
5. Frogger

BEAT 'EM UP
1. Resident Evil 2
2. Fighting Force
3. Star Wars Masters of Teräs Käsi
4. Bushido Blade
5. Tekken 2 (Plat.)

SHOOT 'EM UP
1. Time Crisis
2. Duke Nukem
3. Dark Forces
4. Maximum Forces
5. Mechwarrior II

PLATAFORMAS
1. Gex 3-D
2. Crash Bandicoot 2
3. Skull Monkeys
4. Pandemonium 2
5. Crash Bandicoot (Plat.)

DEPORTIVOS
1. FIFA '98
2. NBA Pro '98
3. Nagano
4. Cool Boarders 2
5. NBA Live '98

LOS 5 MÁS VENDIDOS
1. Resident Evil 2
2. Gran Turismo
3. Final Fantasy VII
4. Gex 3-D
5. C&C: Red Alert

otra frustración.
Puntuación 60%

Blazing Dragons
Erbe • 8.990 ptas. • Aventuras
El segundo juego de apuntar y señalar para PlayStation presenta algunos enigmas un tanto oscuros, diálogos desangelados y un humor de gusto dudoso que hará que llores de risa.
Puntuación 70%

Bloody Roar



Virgin • 7.990 ptas. • *Beat 'em up*
Sí, otro *beat 'em up* en 3-D, pero con una diferencia. Cada uno de los ocho personajes puede transformarse en un *alter ego* animal si llena su barras de ira, lo que les permite no sólo parecer distintos, sino también realizar diferentes series de movimientos. Buen aspecto, muy fácil de jugar y muy divertido. Su único punto débil es su sencillez, si lo comparas con los productos de Namco.
Puntuación 80%0%

Break Point Tennis
Centro Mail • 7.490 ptas. • Tenis
¿Alguien quiere tenis?
Sí, todo está muy bien —un simulador de tenis en 3-D poligonal que peca un poco en el aspecto realista más que otra cosa—, pero no es increíblemente divertido.
Puntuación 70%

Broken Sword
Sony • 6.490 ptas. • Aventuras
Una aventura interactiva bastante sobrevalorada. Sí, está bien y es el mejor juego de aventuras para PlayStation, pero es aburrido. Tiene una jugabilidad adictiva, aunque no puedes esperar emociones intensas.
Puntuación 70%

Broken Sword 2



Sony • 7.990 ptas. • Aventura
Una aventura de apuntar y señalar que cumple totalmente con su cometido. Si te van las aventuras de este tipo, perfecto. Si te disgusta la lentitud metódica típica de los rompecabezas y las historias con argumento búscate mejor otro título.
Puntuación 70%

Burning Road
Iguana Games • 8.900 ptas. • Carreras
No es el *Daytona* que le gustaría ser. Los coches derrapan en cada esquina para darle un poco más de emoción. Pero ¿qué pasa con esa perspectiva? ¡Por delante los coches parece que midan seis centímetros!
Puntuación 60%

Bust-A-Move 2



New Software Center • 3.990 ptas. • Rompecabezas
Uno de los mejores puzzles que se han creado. Bajo su floja apariencia de 16 bits se esconde un rompecabezas de gran adictividad y velocidad, que rivaliza incluso con Tetris.
Lo mejor es el Modo dos jugadores.
Puntuación 90%

C

Castlevania
Konami • 9.490 ptas. • Aventuras
Un juego de aventuras brillante que sigue la clásica tradición de los *Castlevania* para 16 bits. Y ahí empiezan sus problemas. A pesar de su grandiosidad y su complejidad digna de un juego de rol sigue teniendo el aspecto de un viejo juego de SNES.
Puntuación 80%

Carnage Heart
Sony • 6.490 ptas. • Estrategia
No es el juego de batallas de mechas que todos esperábamos, pero sí un entretenimiento estratégico con posibilidades. Diseña y construye robots y envíalos a hacer el trabajo sucio.
Puntuación 80%

Chronicles of the Sword
Centro Mail • 3.990 ptas. • Aventuras
Vagar por ahí, en un decorado de la Edad Media, espada en mano, y hablar como un libro de historia puede parecer apasionante. El inconveniente es que es algo monótono. Un poco más de acción haría el juego más ameno.
Puntuación 40%

City of the Lost Children
Sony • 7.990 ptas. • Aventuras en 3-D
Aparte de unos buenos gráficos y una trama intrigante no es mucho más que un refrito del viejo *Alone in the Dark*. Los controles lentos lo entorpecen un poco. A pesar de todo, constituye un esfuerzo destacable.
Puntuación 70%

Clock Tower

New Software Center • 7.990 ptas. Aventuras en 3-D
Es como si tomásemos *Resident Evil* y lo transformáramos en un sucedáneo más flojo Se trata de escapar del loco hombre-tijera, mientras investigas algunos asesinatos. Una trama poco atemorizante de asesinatos.
Puntuación 60%

Colony Wars Sony • 7.490 ptas. • *Shoot 'em up*
Juego de combate espacial de aspecto estupendo pero de acción ya conocida. Se trata de volar por el espacio buscando y destruyendo naves de una belleza gráfica magnífica, con unas armas poderosas en grado sumo.
Puntuación 80%

Contra: Legacy of War



Konami • 9.490 ptas. • *Shoot 'em up*
Acción rápida y frenética, cantidades industriales de reforzadores y armas, ráfagas de balas surgiendo de todas partes y monstruos rapidísimos que conseguirán atraparte antes de que puedas decir ¡que me pilla!
Puntuación 70%

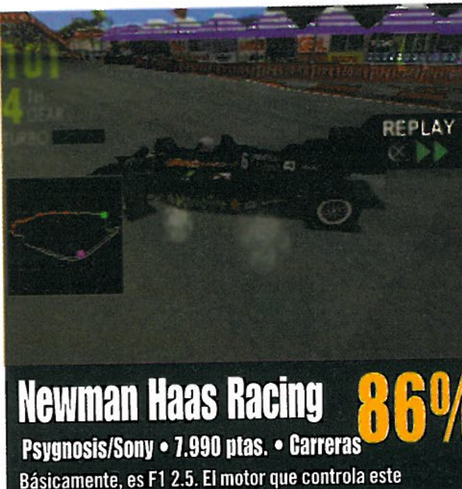
Cool Boarders





Sony • 6.490 ptas. • Carreras
Un juego de carreras en el que, en realidad, no tienes que correr contra nadie. Es un poco raro y frustrante, pero la opción para aprender a realizar trucos hace que el juego mejore mucho y anima las cosas considerablemente. No está mal.
Puntuación 60%

Cool Boarders 2
Sony • 7.990 ptas. • Carreras
El mejor juego de snowboard disponible. No deben perdérselo ni los fans de este deporte de vértigo ni los amantes de los juegos de carreras. Aquí se corrigen todos los defectos del primer CB. Tienes otros «surfistas» con los que competir, un excelente modo dos jugadores y un montón de nuevas pistas y piruetas.
Puntuación 90%



Newman Haas Racing 86%
Psygnosis/Sony • 7.990 ptas. • Carreras
Básicamente, es F1 2.5. El motor que controla este simulador es el de F1 con algunos retoques. Tendrás que estar vagamente interesado en la Indycar, eso sí. Los 15 nuevos circuitos y el renovado modo a pantalla partida justifican que los locos por las carreras compren este título.





C&C: Red Alert 80%
Virgin • 3.990 ptas. • Acción/estrategia
Ex monstruo del PC, en la PlayStation todo este tinglado de soldados/estrategas parece un poco monótono. Pero no desestimes su jugabilidad; éste es uno de los juegos más absorbentes que existen.



Skull Monkeys 77%
Electronic Arts • 7.990 ptas. • Plataformas
Plataforma tradicional en 2-D con una llamativa animación a base de plastilina. Un juego muy consistente, pero que carece de algunas de las características que han hecho famoso Oddworld. Bueno, aunque ligeramente anticuado.

A-Z Clasificados

Cómo puntuamos:

0% – 20%	«Porca miseria»
21% – 50%	Piénsatelo dos veces
51% – 70%	Por encima de la media
71% – 80%	Un buen esfuerzo
81% – 90%	¡Cómpralo!
91% – 100%	¡Perfecto!



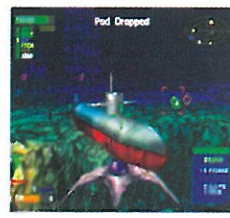
Doom 100%

New Software Center • 6.990 ptas. • Doom

El juego que ha inspirado millones de clones. Piérdete en un mundo HER-UGE 3-D y destruye montones de cosas diabólicas. Todos los niveles de los dos juegos de PC están aquí con toda su sangre y su gore.

Crash Bandicoot
Sony • 3.990 ptas. • Plataformas en 3-D
Estupendo juego de plataformas en 3-D. Vale, quizá no sea muy 3-D, pero sí más que cualquier otro. Es grande, colorista y nunca te cansas de jugar. Sin duda, el mejor juego de plataformas para PlayStation.
Puntuación 90%

Critical Depth



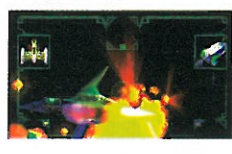
New Software Center • 6.990 ptas. *Shoot 'em up*
Un *shoot 'em up* en 3-D «interesante» por el hecho de estar bajo el agua, aunque no tengas que elegir un submarino particularmente fabuloso. Se trata de un alocado marasmo de guerra entre submarinos que utilizan todo el armamento que pueden recoger.
Puntuación 50%

Criticom
Centro Mail • 3.990 ptas. • *Beat 'em up*
Si tienes ganas de comprar un juego de puñetazos decídete por *Tekken 2*. *Criticom* está bastante bien logrado –luchadores apuestos, armas interesantes–, pero no le llega ni a la suela de los zapatos a la maravilla nipona.
Puntuación 60%

Crusader: No Remorse
Electronic Arts • 7.990 ptas. • *Beat 'em up*
Parecido a *Project Overkill*; también ofrece vistas isométricas para plasmar su acción ultraviolenta y futurista en la que los pequeños personajes se dedican a disparar a los demás.
Un poco repetitivo.
Puntuación 60%



Darklight Conflict



Electronic Arts • 7.990 ptas. • *Shoot 'em up*
Combates espaciales repletos de efectos de luz y gráficos impresionantes. Hay un montón de misiones, pero en lugar de la esperada acción tipo *Star Trek*, el juego deriva hacia un *shoot 'em up* en 3-D.
Puntuación 70%

Dark Stalkers
Iguana Games • 4.990 ptas. • *Beat 'em up*
Un juego de lucha que está bien, pero es una conversión un poco decepcionante –han suprimido algunos cuadros de animación–. Su jugabilidad es buena, pero un poco fuerte para los que tengáis un gusto sutil.
Puntuación 60%

Descent
Centro Mail • 4.990 ptas. • Entorno 3-D
Es *Doom* en tres dimensiones. Conduce tu nave a través de tortuosos y retorcidos pasillos, haciendo volar por los aires una multitud de *aliens* robóticos. Unos niveles 3-D que aturdirán tu mente. ¡Genial!
Puntuación 80%

Descent 2
Centro Mail • 8.490 ptas. • Entorno 3-D
¿Qué pasó? Las supuestas mejoras sobre *Descent* (incluyendo toda clase de características nuevas) son confusas y tienen un enfoque turbio y distorsionado. Creo que es hora de buscar una nueva máquina de 3-D.
Puntuación 60%

Destruction Derby



Sony • 3.990 ptas. • Carreras
Compite en pistas diminutas y aburridas, chocando continuamente mientras intentas sacar a tus rivales de la carrera. Una buena idea que no acaba de funcionar. No consigue ser un buen juego de carreras y le falta acción.
Puntuación 60%

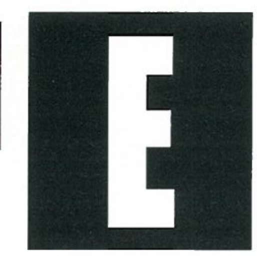
Destruction Derby 2
Iguana Games • 3.990 ptas. • Carreras
Una mejora del 100%, *DD2* acaba con casi todos los errores de su antecesor. Su enorme variedad de pistas lo sitúa al nivel de *Ridge Revolution*, compitiendo en adictividad y desafíos de velocidad.
Puntuación 90%

Die Hard Trilogy



Electronic Arts • 3.990 ptas. • Blaster/conducción
Tres juegos de unas 8.000 cucas en uno. Un juego de disparos de alto nivel al estilo de *Virtua Cop*, de persecución y choques sobre ruedas, con ingredientes de atrapar al rival en el punto de mira. Gráficos fabulosos.
Puntuación 90%

Duke Nukem
New Software Center • 8.990 ptas. • Clon de Doom
No es una maravilla comparado con los las ofertas más recientes; pero esta conversión de PC a PlayStation de clon de *Doom* ofrece una fantástica jugabilidad, combinada con un agudo sentido del humor.
Puntuación 80%



Epidemic
Centro Mail • 6.490 ptas. • Clon de *Doom*
Se trata de la continuación de *Kileak the Blood* que, aunque es un poco mejor, sigue siendo tosca y aburrida. No representa un gran desafío para los maestros del género.
Puntuación 60%

ESPN Extreme Games
Sony • 6.990 ptas. • Carreras
Un clon de *Road Rash*, con música de la generación *Pepsi Max* que ofrece un despilfarro de paisajes en 3-D pasables como excusa para carreras «extremas» de *snowboard* y *mountain bike* que no tienen mucho sentido.
Puntuación 40%

Excalibur 2555AD



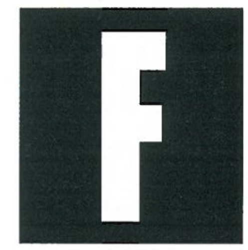
Iguana Games • 7.990 ptas. • Aventuras
Un programador casero intenta copiar a *Tomb Raider* con algunos elementos de rol insertados en medio del juego. No está mal, pero los niveles sencillos no son importantes, ni inteligentes, ni nada buenos.
Puntuación 50%

Exhumed



Erbe • 7.990 ptas. • Entorno 3-D
Lo que comienza como un clon decente de *Doom* pasa a convertirse en un buen juego muy adictivo y de diseño exquisito. Mucha acción, enigmas y algunos niveles entrañables, con monstruos geniales y un montón de efectos.
Puntuación 80%

Explosive Racing
Iguana Games • 8.900 ptas. • Carreras
La secuela de *Burning Road* presenta más carreras, más vehículos (incluyendo motos y camiones) pero sigue insistiendo en una perspectiva en 3-D un tanto engañosa y unos muros que parecen empeñados en atraerte.
Puntuación 60%



Fade to Black



Electronic Arts • 3.990 ptas. • Aventuras en 3-D
Buenos gráficos, una trama envolvente y una limpia mezcla de acción y rompecabezas. No es un súper bombazo, sus texturas han sido superadas últimamente por *Tomb Raider*, pero sigue siendo muy bueno.
Puntuación 80%

Felony 11-79



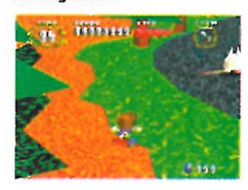
New Software Center • 7.990 ptas. • Conducción
La cuestión es alborotar. Conduces por pueblos y ciudades causando estragos. Es muy divertido pero le faltan pistas, opciones y oportunidades para llegar a dominarlo.
Puntuación 60%

FIFA 97
Centro Mail • 7.990 ptas. • Fútbol
Los jugadores tienen una pinta increíble, pero no se desplazan rápido. Con unos controles tan poco intuitivos nunca te sientes del todo al mando de la situación y la selección de los jugadores es demasiado lenta.
Puntuación 60%

FIFA '98 Rumbo al mundial
Electronic Arts • 7.990 pesetas Simulador de fútbol
Como cada año ha llegado a nuestras manos una nueva entrega de la serie de fútbol más conocida del mundo consolero. El mayor espectáculo del mundo entra en escena meses antes del gran acontecimiento deportivo del año.
Puntuación 91%

Firo and Klawd
Erbe • 8.990 ptas. • Aventuras/*shoot 'em up*
Cruce entre un juego isométrico de disparos y uno de aventuras. Patéate la ciudad cruzando todo tipo de entradas para descubrir qué nivel, qué historieta y qué escena vas a ver no muy divertida.
Puntuación 40%

Floating Runner



Iguana Games • 8.900 ptas. • Plataformas en 3-D
Los niveles son muy amplios y todo se mueve con mucha suavidad.
Sin embargo, la textura de los polígonos deja mucho que desear y el punto de vista puede conseguir que te llegues a desesperar.
Puntuación 40%

Formula 1
Sony • 3.990 ptas. • Carreras
Fantástico simulador de F1. Todas las carreras listas para correrlas con los conductores y los equipos del '95. Compra obligada para los aficionados a la categoría reina y también para todos aquellos que disfruten de los juegos de carreras.
Puntuación 90%

Formula 1 '97
Sony • 8.490 ptas. • Carreras
¡Ya está aquí! Y no se limita a actualizar los coches y las carreras, sino que presenta un nuevo modo de gráficos de alta resolución, comentarios mejorados y opciones de simulación que hacen de este juego una auténtica maravilla. Estupendo.
Puntuación 90%





Gran Turismo 98%

Sony • 7.990 ptas. • Carreras

Lo. Mejor. Que. Has. Visto. Nunca. Gran Turismo ya está en la calle y te aconsejamos que lo compres lo antes posible. Si lo tuyo son las carreras, este título de Sony no te decepcionará.

Forsaken 92%

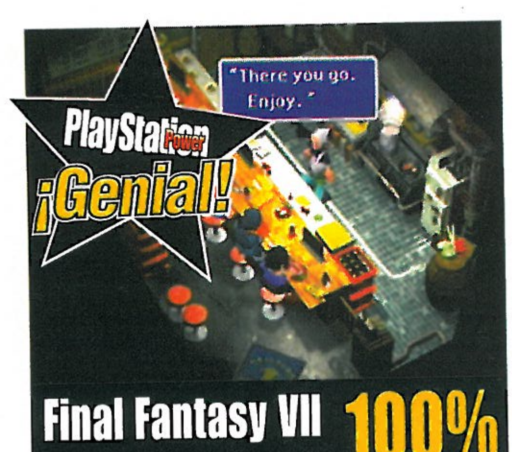
New Software Center • 7.990 ptas. • Shoot 'em up

Esta nueva creación de Probe se ha convertido en el pistoletazo de salida de las nuevas generaciones de shoot 'em up. Este título ha nacido con la vocación de unir tres conceptos en uno: el shoot 'em up subjetivo, algún que otro toque de simulación y pequeños destellos de puzzle.

Gex



Centro Mail • 4.990 ptas. • Plataformas
Gekko, el chistoso de turno, brinca a través de niveles basados en plataformas con un estilo algo pasado de moda y se dedica a contar los chistes más malos que existen sin conseguir arrancarte ni una sonrisa.
Puntuación 50%



Final Fantasy VII 100%

Sony • 8.990 ptas. • Juego de rol

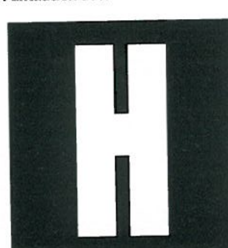
El mejor y más grande juego de rol que existe. Es muy bueno. Incluso las nuevas persecuciones consiguen estar a la altura de sus magníficos gráficos y su intrigante argumento. En pocas palabras: lo adoramos.

Grand Theft Auto



Crimen/acción • 9.490 ptas. • Proein •
Un enorme, envolvente y complejo juego de asesinato, robo y contrabando de drogas en tres grandes ciudades, de ingeniosa Inteligencia Artificial. Los gráficos son tan básicos que no puedes pensar que su contenido es tan atemorizante como pretenden hacer creer.
Puntuación 80%

G-Police
Sony • 7.490 ptas. • Shoot 'em up
¿Qué sucede cuando combinas una presentación inmejorable, el mejor juego de estrategia desde que apareció C&C y el shoot 'em up más exquisito que se ha visto nunca en el entorno PlayStation? Pues ni más ni menos que G-Police.
Puntuación 90%



Hexen



New Software Center • 7.990 ptas.• Clon de *Doom*
La secuela genuina de *Doom* añade elementos de rol para un juego importante y absorbente. Pero es lento y las imágenes son pobres, no alcanzan las excelencias de *Doom*. Jugando puedes descubrir su profundidad.
Puntuación 70%

Hardcore 4X4
Iguana Games • 8.900 ptas. • Carreras
Bastante competente pero, sin embargo, falla en el momento de darle emoción. El terreno accidentado y la enormidad de los vehículos son un punto interesante, pero los choques y las colinas, más que fascinar, adormecen.
Puntuación 70%

Hard Boiled
Proein • 7.990 ptas. • *Shoot 'em up* en 3-D
Un simple juego de disparos en 3-D. Pilotas un enorme armario ropero a una velocidad de tortuga a través de tenebrosos y tranquilos parajes en 3-D, mientras disparas a todo lo que puedes.
Puntuación 60%

I

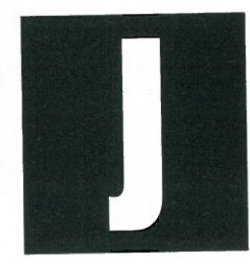
Independence Day
Electronic Arts • 7.990 ptas. • *Shoot 'em up* en 3-D
Más que nada es un refrito del viejo *Afterburner*, pero presenta una serie de gráficos poligonales tridimensionales.
La verdad es que no se han esmerado mucho en su concepción.
Puntuación 60%

ISS Deluxe
Konami • 8.900 ptas. • Fútbol
Fantástico, pero tiene un aspecto terriblemente pasado de moda. El clásico ejemplo de juego en el que prima la jugabilidad sobre los gráficos. Es casi lo mismo que el original de 16 bits, pero es una buena diversión.
Puntuación 80%

ISS Pro

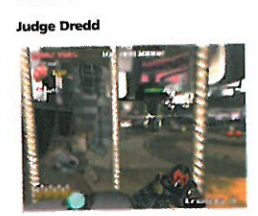


Konami • 3.900 ptas. • Fútbol
El mejor juego de fútbol que jamás ha existido hasta ahora. Gráficos soberbios, controles sensibles y un árbitro firme pero justo hacen de este juego un ganador absoluto (nunca mejor dicho).
Puntuación 90%



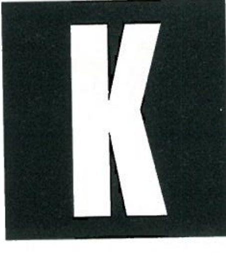
Jet Rider
Sony • 6.990 ptas. • Carreras
El típico juego de carreras que sustituye la dosis habitual de motores con unas excitantes motocicletas futuristas que corren tanto por tierra como por agua. Aunque esto no aporta nada a un juego un tanto deslucido.
Puntuación 70%

Judge Dredd

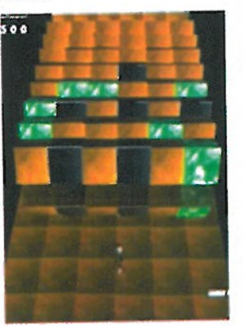


Iguana Games • 9.900 ptas. • *Shoot 'em up*
Un *shoot 'em up* en 3-D que se basa en el cómic del mismo nombre y que es compatible con todas las pistolas. Suena bien, es entretenido, pero no es tan bueno como *Time Crisis*, ni goza de su brillante sistema de control.
Puntuación 60%

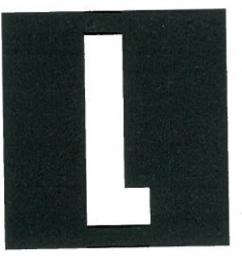
Jumping Flash 2
Sony • 7.990 ptas. • Plataformas en 3-D
Mucho mejor que su buen predecesor. Hay muchas texturas mejores y la calidad de los niveles que vas a encontrar es superior. De todas formas, el juego sigue siendo demasiado fácil y no tardarás en terminarlo.
Puntuación 80%



Kurushi



Sony • 6.990 ptas. • Rompecabezas
Rompecabezas enigmático para adultos en el que debes eliminar grandes cubos antes de que te aplasten. Se parece un poco a *Tetris* pero, es un concepto del todo nuevo en el mundo de los rompecabezas..
Puntuación 80%



Legacy of Kain
Erbe • 7.990 ptas. • *Shoot 'em up*
Eres un vampiro que va por ahí devastándolo todo, dando puñaladas a diestro y siniestro y mordiendo el cuello a las vírgenes. Es un buen juego, pero los gráficos *sprite* le dan aspecto de juego de rol de 16 bits un tanto anticuado.
Puntuación 70%

Little Big Adventure
Electronic Arts • 7.990 ptas. • Aventuras
Otro juego de aventuras que proviene del PC, con gráficos maravillosos y un diseño espléndidamente ejecutado. Aventura arcade variada y adictiva para exprimirse el limón y... los dedos. Muy bueno.
Puntuación 80%

Loaded



Sony • 3.990 ptas. • *Shoot 'em up*
Te paseas por niveles estilo laberinto dando muerte a todo lo que se cruza en tu camino. El juego es divertido, pero su falta de variedad y la naturaleza simplista de sus niveles borrarán pronto esa sonrisita de tu cara.
Puntuación 50%

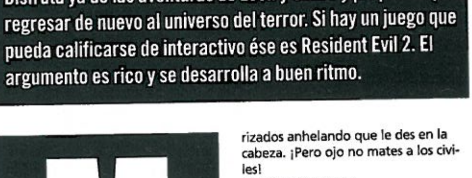
Lomax
Sony • 6.990 ptas. • Plataformas
¡Vuelven los *Lemmings*! Un poco más del construir y cavar al estilo *Lemming* lo hubiera salvado de quedarse en el juego de plataformas 2-D anticuado que es. Realmente, una oportunidad desaprovechada.
Puntuación 50%

Lost Vikings 2
Iguana Games •3.900 ptas. • Plataformas
Tiene un aspecto un tanto polvoriento, pero es un buen juego de plataformas. Son tres vikingos, cada uno con sus propias habilidades, y los guías por un montón de niveles 2-D. Mezcla perfecta de puzzles y acción.
Puntuación 80%

PlayStation Power ¡Genial!

Resident Evil 2 97%

Virgin • 8.990 ptas. • Aventuras



La segunda parte más esperada por los consoleros europeos. Disfruta ya de las aventuras de Leon y Claire y prepárate para regresar de nuevo al universo del terror. Si hay un juego que pueda calificarse de interactivo ése es Resident Evil 2. El argumento es rico y se desarrolla a buen ritmo.

M

Magic Carpet
Electronic Arts • 7.990 ptas. • Entorno 3-D
Una versión un poco tosca del clásico para PC. Colectas dinero para reformar tu castillo –hacerlo más grande– y se le añade un ligero toque interesante de estrategia, pero, cuidado, sólo ligero.
Puntuación 70%

Maximum Force

New Software Center • 6.990 ptas. • Pistola
La posibilidad de jugar tanto con la Gun-Con 45 como con las viejas pistolas tipo Predator es lo más destacado de este típicamente repetitivo juego de tiros. Gente digitalizada en plan cómico aparece tras barriles prerrenderizados anhelando que le des en la cabeza. ¡Pero ojo no mates a los civiles!
Puntuación 650%

MDK
Iguana Games • 7.990 ptas. • *Shoot 'em up*
Un *shoot 'em up* en 3-D de acción trepidante con una imagen muy original y niveles de alta tecnología muy bien diseñados. Es un *shoot 'em up* tipo *Doom*, y en 3-D, estilo *Tomb Raider*.
Puntuación 90%

MechWarrior 2



Proein • 8.990 ptas. • Entorno 3-D
Paisajes bastante pobres y jugabilidad muy simplificada del tipo clicha-a-un-malo-y-mátalo-con-la-suficiente-artillería-como-para-cargarte-a-toda-su-familia hacen que el juego pierda fuelle.
Puntuación 70%

MicroMachines V3
Centro Mail • 4.490 ptas. • Carreras en 3-D
Esta alocada versión lleva a los coches 2-D a la tercera dimensión. No podía ser menos. Una suave cámara flota sobre nuestras cabezas para captar la acción que transcurre a través de 30 increíbles circuitos.
Puntuación 90%

Indy 500 78%

Virgin • 8.990 ptas. • Carreras

La Fórmula Indy parece empeñada en entrar en nuestros hogares. ¿Podrá la compañía Tomy conseguir su objetivo con su nueva creación? De momento, te servirá para conocer más de cerca la Indycar.



Need for Speed III 78%

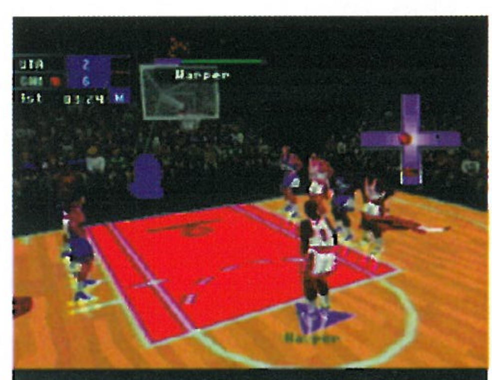
Electronic Arts • 7.990 ptas. • Carreras

La simulación ha dejado paso a la velocidad, y lo que antes era un simple escaparate de prototipos de lujo se ha convertido en un excelente arcade que derrocha jugabilidad por los cuatro costados. Los mitómanos del género de las carreras no quedarán defraudados.

A-Z Clasificados

Cómo puntuamos:

0% – 20%	«Porca miseria»
21% – 50%	Piénsatelo dos veces
51% – 70%	Por encima de la media
71% – 80%	Un buen esfuerzo
81% – 90%	¡Cómpralo!
91% – 100%	¡Perfecto!



NBA Fastbreak '98 89%

New Software Center • 6.990 ptas. • Baloncesto

Podrás disfrutar de un inmenso catálogo de formas de meter la pelota dentro del aro. Pases por la espalda, dejadas y montones de movimientos que hacen de este juego el más divertido del género de la canasta.

Monster Trucks
Sony • 7.990 ptas. • Carreras
Puedes hacer todo lo que se te ocurra para poder llegar el primero a la meta. Añádele algunas minas criminales y encontrarás un esfuerzo poco brillante y valorado.
Puntuación 70%

Mortal Kombat Trilogy

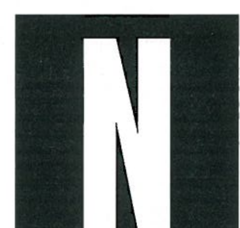


Centro Mail • 3.990 ptas. •
***Beat 'em up* en 2-D**
Trilogy contiene todos los personajes, todos los movimientos y todos los fondos de los tres juegos *MK* EN UNO. Aunque esto no implica que sea la misma diversión, *MKT* satisface todas tus *MK* necesidades.
Puntuación 80%

Moto Racer
Electronic Arts • 7.990 ptas. •
Carreras de motos
Puedes correr con motos de cross o con motos de asfalto estilo *Manx TT*. Posee un total de seis pistas variadas de tierra y asfalto. Sólo fallan las pistas, que son un poco cortas y el paisaje, que es algo soso.
Puntuación 80%

Motor Mash
Infogrames Ibérica • 6.990 ptas. •
Conducción
Está bien, pero sin abusar. Ofrece algunas razones por las que puedes preferirlo al gran número uno: *Micro Machines*. Un modo jugador bastante bueno, aunque no espectacular. Aprobado.
Puntuación 50%





Namco Museum Vol 1
Sony • 6.990 ptas. • Arcade
¿Jugar con *Galaga*? ¡Sí!, ¿con *Pac-man*? ¡También! ¿Qué tal *Pole Position*? ¡Por favor!, ¿te apetece *Toy pop*? Bueno, y ¿*Rally-X*?, ¿qué? Estos clásicos están demasiado desfasados como para resultar interesantes.
Puntuación 50%

Namco Museum Vol 2
Sony • 6.990 ptas. • Arcade
En esta nueva entrega de la colección de Namco Museum nos encontramos con *Gaplus* (bueno), *Xevious* (bueno), *Mappy* (extraño), *Grobda* (tarado), *Dragon Buster* (viejo) y *Ms Pac Man* (sin comentarios).
Puntuación 50%

Namco Museum Vol 3
Sony • 6.990 ptas. • Arcade
La tercera parte de Namco Museum nos trae a *Galaxian* (un buen *blaster*), *Tower of Druaga* (aburrido), *Phozon* (desconcertante), *Dig Dug* (poco alentador) y el ya más interesante *Pole Position 2*.
Puntuación 40%

Nascar Racing
Electronic Arts • 7.990 ptas. •
Carreras
Las carreras son lentas, pesadas y discurren por un circuito semicircular aburrido. Si estuviéramos de mal humor, diríamos que tiene la apariencia de un Fort Cortina y un manejo similar al de un tanque.
Puntuación 30%

NBA: In the Zone 2
Centro Mail • 6.990 ptas. •
Baloncesto
Las críticas han surtido efecto y los de Konami han mejorado muchísimo *In the Zone*. Pero, a pesar de que han puesto a nuestra disposición un buen juego de baloncesto, preferimos el cuidado *Total NBA*.
Puntuación 80%

NBA Jam TE
Centro Mail • 3.990 ptas. •
Baloncesto
Idéntico a la versión de SuperNintendo. Su velocidad arcade, unos comentarios escandalosos y unos movimientos imposibles hacen de este 2-D un juego adictivo más allá de cualquier explicación lógica.
Puntuación 60%

NBA Live 98
Electronic Arts • 7.990 ptas. •
Baloncesto
Un juego de baloncesto perfectamente respetable, pero no muy diferente del anterior. Buena imagen y buen juego. Pasarás unos ratos excelentes enganchado a esto, aunque aun así, es un pelín repetitivo.
Puntuación 70%

Need for Speed 2



Electronic Arts • 7.990 ptas. •
Carreras
Hay nuevos coches y nuevas pistas, eso es todo. No presenta ningún tipo de mejora en el manejo y los gráficos son tan exageradamente pobres como antes. *Porsche Challege* le supera con creces.
Puntuación 60%

NHL Face Off '97
Sony • 6.490 ptas. • Hockey
Más de lo mismo. Se nota que los creadores se han pasado el año tumbados a la bartola, porque es igualito a la versión del año anterior. Todavía resulta bastante pobre comparado con *NHL 97*.
Puntuación 50%

Nightmare Creatures
Sony • 7.490 ptas. •
Aventura en 3-D
El que podría haber sido un perfecto rival de *Tomb Raider*, resulta ser un juego de lucha y exploración muy bien conseguido, pero un poco flojo. La lucha es simple y las exploraciones no llegan a la altura de *Tomb Raider*.
Puntuación 60%



Oddworld: Abe's Oddysee



New Software Center •
8.990 ptas. • Plataformas
Bajo unos gráficos deslumbrantes se esconde un juego de plataformas en 2-D. ¡Pero vaya juego de plataformas! Mezcla de acción frenética, habilidades especiales y una solución de enigmas al estilo *Lemmings*.
Puntuación 90%

Olympic Soccer
Iguana Games • 7.900 ptas. •
Fútbol
Simulador de fútbol competente, pero sin demasiada gracia. Es fácil ponerse a jugar con él, pero le falta la complejidad y la profundidad de juegos como *Actua* y la emoción de *adidas Power Soccer*. Serio y formal.
Puntuación 60%

One



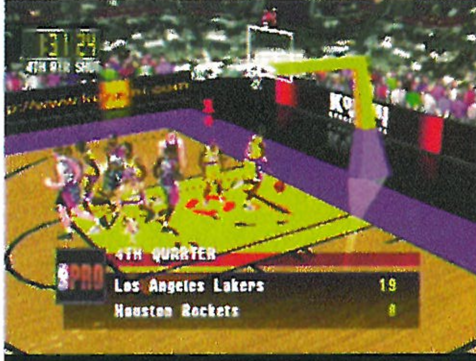
Proein • 8.990 ptas. •
Shoot 'em up
¡Como el clásico de SNES *Super Probotector* pero en 3-D! ¿Pero ése no era *Contra*? Sí, pero *One* cumple mucho mejor. Gráficos maravillosos, suave como la seda, repleto de malos alucinantes, armas de potencia obscena y con explosiones que queman las retinas. Sólo alguna que otra trampa injusta y su escasez de niveles (cinco) malogran un poco las cosas. Muy bueno.
Puntuación 90%

Overblood



Electronic Arts • 7.990 ptas. •
Aventuras en 3-D
Lo que en un principio parece una simple copia de *Resident Evil*, pronto se transforma en un desafío para tu mente, a base de enigmas.
Es envolvente, aunque le falta tensión.
Puntuación 80%

Overboard
Sony • 7.490 ptas. • *Shoot 'em up*
Una loca mezcla de dibujos animados entre disparos y resolución de enigmas. Navega con un pequeño bajel pirata por unos complicados niveles abriendo puertas, sorteando rampas y enfrentándote a los enemigos en unos combates divertidos.
Puntuación 80%



NBA Pro '98 83%

Konami • 9.490 ptas. • Baloncesto

Crea jugadores, fíchalos, intercámbialos o traspásalos a tu antojo en un menú de opciones inacabable. Participar del juego o mirarte el partido desde el banquillo como entrenador es otra de las posibilidades que te ofrece NBA Pro.



Pandemonium



Erbe • 8.990 ptas. • Plataformas
Por su aspecto 3-D, todo se reduce a moverse, saltar, moverse, saltar... la cámara va como una flecha para conseguir un 3-D más creíble pero esto es incluso molesto porque tienes que saltar a plataformas que ni se ven.
Puntuación 60%

Pandemonium 2
Proein • 9.490 ptas. • Plataforma
La acción de derecha a izquierda de Pandemonium estuvo muy bien la primera vez, pero en esta ocasión es de risa. Gráficos muy buenos, pero una jugabilidad que se hunde por todos lados. Es una lástima.
Puntuación 50%

Panzer General
Iguana Games • 9.900 ptas. •
Juego de guerra
Un juego de guerra hexagonal que proviene del mundo PC. Parece un juego histórico camuflado bajo el aspecto de un ajedrez gigante en forma de panal, o te encantará o no sentirás el más mínimo interés.
Puntuación 50%

PaRappa The Rapper
Sony • 6.990 ptas. •
Acción rapeadora
Un juego único que no tiene ningún antecedente parecido. Pulsa los botones al ritmo de la música para que PaRappa rapee. Lo malo es que se queda un poco corto y puedes acabarlo en unas pocas horas.
Puntuación 80%

Penny Racers
Sony • 6.990 ptas. •
Carreras
Un juego de carreras en el que aprietas el acelerador a fondo y la aguja no pasa de los 50 km/h.

PlayStation Power ¡Genial!

Cardinal Syn 93%

Sony • 7.990 ptas. • Beat 'em up

De vez en cuando la vida te depara alguna que otra sorpresa. Todo el juego en sí es maravilloso y tiene todos los números para convertirse en el nuevo beat 'em up a batir. Soul Blade y Tekken 2 ya tienen un firme competidor: su nombre, Cardinal Syn.



Lucky Luke 68%

Infogrames Ibérica • 7.990 ptas. Plataforma en 2-D

El lejano Oeste más cerca que nunca gracias a este cómic adaptado para PlayStation. Conviértete en el vaquero más intrépido del far-west y ayuda a nuestro héroe a vencer a los malvados hermanos Dalton.



Star Wars Masters of Teräs Käsi 86%

Virgin • 7.990 ptas. • Beat 'em up

Un increíble beat 'em up, con personajes carismáticos y con montones de golpes a realizar. Si no fuera por un par de carcaterísticas estarías ante un auténtico número uno. De todas formas, se trata de uno de los mejores.

PlayStation Power ¡Genial!

Super Puzzle Fighter 92%

Virgin • 5.990 ptas. • Rompecabezas

Un rompecabezas loco basado en Street Fighter. La acción de la opción para dos jugadores casi supera a la de Bust-A-Move 2. No es *Tetris*, es algo mejor. Nos gusta con locura. No puedes dejarlo escapar. ¡A por él!

La verdad es que estos minis de dibujos podrían haber estado bien si hubieran sido más rápidos.
Puntuación 10%

PGA Tour 96
Iguana Games • 8.900 ptas. • Golf
Contiene un par de recorridos de lujo y 12 golfistas reales digitalizados en todo su esplendor de «pantaloneros» *kitsch*. A pesar de venir de la mano de Electronic Arts, los reyes de los deportes, preferimos *Actua Golf*.
Puntuación 50%

Philosoma
Iguana Games • 6.900 ptas. • *Shoot 'em up*
Un *blaster* 2-D disfrazado de 3-D. Con vistas aéreas y movimientos frenéticos, este *shoot 'em up* trata de dar al viejo género nuevos gráficos, intentando convencer a posibles jugadores de que lo compren.
Puntuación 20%

Pitball
Centro Mail • 5.990 ptas. • Deportes
Un juego de deportes de ciencia ficción. Descaradamente parecido al superior *Riot*. Es difícil de controlar. Presenta ángulos de cámara confusos y tienes que apretar varios botones seguidos para conseguir algo.
Puntuación 50%

PO'ed
Iguana Games • 4.900 ptas. • Entorno 3-D
Es *Doom*... pero no. Eres un cocinero futurista y golpeas a los pollos en el trasero, ¡CON UNA SARTÉN!
Puedes mirar arriba y abajo, pero los escenarios no justifican el interés necesario para ello.
Puntuación 40%

Porsche Challenge



Sony • 3.990 ptas. • Carreras
El mejor juego de carreras para dos jugadores. Conduces Porsches que valen una millonada en 24 tipos de carreras con un montón de opciones. Gráficos impresionantes y una jugabilidad fuera de serie. El no va más.
Puntuación 90%

Pro Pinball: The Web



Centro Mail • 3.990 ptas. • Máquina del millón
Ofrece tres visiones (poco diferenciadas), pero sólo un tablero de juego. Es una tabla que está muy bien y la pelotita se mueve ágilmente, pero antes de ponerse el sol, uno ya empieza a estar bastante harto.
Puntuación 50%

Project Overkill
Centro Mail • 5.990 ptas. • *Shoot 'em up*
Disparar a la gente y ver cómo se desparrama el tomate puede ser divertido, pero un buen *blaster* tiene que ofrecer algo más. Por ejemplo, un poco de variedad. Tampoco los gráficos son nada del otro jueves.
Puntuación 70%

Project X2
Sony • 7.990 ptas. • *Shoot 'em up*
De la vieja escuela y, en consecuencia, un *blaster* 2-D de apariencia anticuada. Al fin y al cabo, no es más que un viejo juego de Amiga. Algunas partes están demasiado coloreadas y crean confusión. Estética de los años ochenta.
Puntuación 70%

Psychic Force



New Software Center • 8.990 ptas. • *Beat 'em up*
Bonita conversión de un juego reciente de Taito.
En él encontramos una genial introducción de secuencias animadas, amenizada con la banda sonora de rigor.
Puntuación 70%

Psychic Detective
Iguana Games • 8.900 ptas. • Aventuras
Una película interactiva.
Sí, catorce finales diferentes para que puedas escoger el que prefieras, pero una vez hayas visto unos pocos, los demás te parecerán más de lo mismo.
Puntuación 40%



Rage Racer
Sony • 6.490 ptas. • Carreras
El mejor juego arcade de carreras que puedes comprar. Rápido hasta la locura, con gráficos de miedo y mogollón de carreras y coches. El increíble agarre de los coches y la falta de una pantalla partida apenas lo desmerecen.
Puntuación 90%

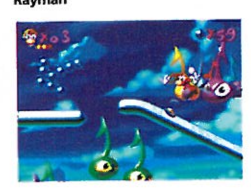
Raging Skies
Centro Mail • 7.990 ptas. • Vuelo arcade
Lucha de cazas de acción trepidante que decae a causa de unas misiones poco variadas y porque presenta pocas técnicas de vuelo a las que «sacarles punta» durante los ataques. Al final... bastante aburrido.
Puntuación 50%

Rally Cross



Sony • 6.490 ptas. • Carreras
Uno de los juegos de carreras que han llegado a nuestras pantallas en los últimos meses. En vez de ser realista, te ofrece experiencias arcade que te divertirán bastante, aunque no tanto como otros.
Puntuación 70%

Rayman



Ubi Soft • 3.995 ptas. • Plataformas
Plataforma excesivamente brillante, complicada hasta la exasperación. Es básicamente un juego de 16 bits, pero más duro y de mejor aspecto. Por eso, está destinado a ser un firme integrante del nivel medio.
Puntuación 50%

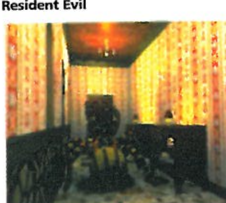
Ray Storm
Sony • 6.490 ptas. • Vuelo arcade
Nos encanta, pero no llega a ser del todo bueno a causa de su jugabilidad un tanto simplista (disparar y salvar el pellejo) y su falta de gran variedad. Brillantes gráficos 3-D con un estilo anticuado de acción y tiroteo. Buen trabajo a pesar de todo.
Puntuación 70%

Ray Tracer
Sony • 6.490 ptas. • Carreras
No es de carreras propiamente dicho, pero es una nueva versión del éxito arcade *Chase HQ*, en el cual corres por una carretera tras unos enemigos que te interrumpen el paso. Es un alocado, divertido y rápido juego arcade.
Puntuación 70%

Rebel Assault 2
Erbe • 8.990 ptas. • Entorno 3-D
Otro producto de PC que decide probar suerte en PlayStation.
No importa lo fanático que seas de *La guerra de las galaxias*, pero no vamos a recomendarte este juego repetitivo.
Puntuación 40%

Reloaded
Arcadia • 8.990 ptas. • Plataformas
¡DECEPCIONADOS! *Loaded* fue divertido durante un tiempo, pero bastante limitado. *Reloaded* podría haber sido fantástico si no tuviera ese «toque pulcro» que ya nos es tan familiar. ¡Y todo es tan dulzón...!
Puntuación 70%

Resident Evil



Virgin • 6.990 ptas. • Aventuras
Una compra imprescindible. Monstruos poligonales perfectos habitan una casa prerrenderizada esperando poder disparar sus impresionantes armas. El juego más terrorífico y apasionante que jamás has jugado.
Puntuación 90%

Resident Evil DC
Virgin •6.990 ptas. • Aventura
A *Resident Evil* le añades una versión avanzada más potente, con más monstruos y objetos cambiados. ¡MÁS un CD con una demo jugable de 20 minutos de *Resident Evil 2!* Imprescindible.
Puntuación 90%

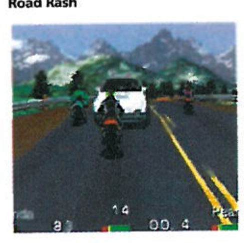
Revolution X
Iguana Games • 7.900 ptas. • *Shoot 'em up*
¿Aerosmith? Una versión perfecta (y, por lo tanto, muy pobre) de *un shoot 'em up* que sigue las directrices de un tosco tema de rock. Mapas de bits obstruidos que aparecen y mueren uno tras otro. ¡¿Por qué?!
Puntuación 2

Ridge Racer
Sony • 3.990 ptas. • Carreras
Aunque *Revolution* (arriba) lo supera, este título de Platinum está prácticamente por encima de todos los juegos de carreras que puedes comprar. Este gran éxito de arcade te mantendrá ocupado durante varias semanas.
Puntuación 90%

Ridge Racer Revolution
Sony • 7.490 ptas. • Carreras
El mejor gracias a su ágil jugabilidad, su veloz puesta a punto, una impresionante pista nueva y el modo de conexión para dos jugadores. Los gráficos son brillantes, y sólo son superados por una jugabilidad excelente. Superior.
Puntuación 90%

Riot
Centro Mail • 3.990 ptas. • Deportes futuristas
No es fútbol, ni baloncesto, ni hockey sobre hielo, sino una mezcla fascinante y futurista de los tres deportes. Un esfuerzo de Psygnosis que no resulta mucho más divertido que el fútbol o el baloncesto normales.
Puntuación 60%

Road Rash



Electronic Arts • 7.990 ptas. • Arcade de carreras
Motos de carreras que empiezan a repartir choques a diestro y siniestro con tal de golpear a alguno de tus enemigos.
Motos poco animadas y pistas no muy brillantes.
Puntuación 40%

Robopit
Iguana Games • 4.900 ptas. • *Beat 'em up*
Unos robots muy cucos armados hasta los dientes se enfrascan en reyertas dignas de los dibujos animados. No recomendado para los seguidores de los campeonatos mundiales de ajedrez, por ejemplo.
Puntuación 30%

Roscoe McQueen



Sony • 7.990 ptas. • Plataformas en 3-D
Explora un edificio de dibujos animados apagando fuegos con tu manguera y rescatando a los pobres inquilinos atrapados. Ten cuidado con los malvados robots con los que deberás enfrentarte.
Puntuación 70%



Sampras Extreme Tennis
Iguana Games • 8.900 ptas. • Tenis
Surgen los reproches típicos de tenis (dificultad para calcular la posición de la pelota con respecto a tu jugador), pero este juego goza de gráficos nítidos y una distribución clara de canchas y cámaras. Fantástico.
Puntuación 80%

Shadow Master



Sony • 7.990 ptas. • *Shoot 'em up*
En cuanto a gráficos, este juego de disparos es inmejorable. La jugabilidad tampoco está nada mal, aunque no es especialmente original. Sin embargo, una vez más, Psygnosis ha demostrado su maestría en el campo de la PlayStation.
Puntuación 80%

Shellshock
Iguana Games • 7.900 ptas. • Combate de tanques en 3-D
Una batalla que transcurre en un terreno 3-D decepcionante, plano y monótono. Vas dentro de un tanque mientras disfrutas de una buena banda sonora, pero de una jugabilidad pobre a lo *Battlezone* de los 90.
Puntuación 30%

SimCity 2000
Erbe • 9.990 ptas. • Estrategia/simulador
El juego de estrategia más famoso de todos. Construye una pequeña ciudad, colocando edificios aquí y allá, luego siéntate a admirar cómo se va convirtiendo en una gran urbe hecha a tu medida. Es divertido.
Puntuación 70%

Slam 'N' Jam
Centro Mail • 4.990 ptas. • Baloncesto
La visión desde detrás de la canasta te pone las cosas difíciles.
Ni siquiera los grandes nombres como Magic, Kareem y Abdul Jabbar consiguen mejorar este simulador de baloncesto.
Puntuación 30%

Smash Court Tennis
Iguana Games • 8.900 ptas. • Tenis
La versión PlayStation del famoso *Smash Tennis* de 16 bits de Namco es la máxima expresión de una excelente jugabilidad. Gráficos simples, con hombrecillos un poco acartonados, traicionan la calidad de un juego muy adictivo. Perfecto.
Puntuación 94%

Soccer '97
Centro Mail • 6.490 ptas. • Fútbol
Olympic Soccer pero con equipos actualizados. NO es el mejor simulador, pero te engancha con rapidez y es divertido.
Hay otros mucho mejores y de ahí la puntuación.
Puntuación 50%

Soul Blade
Sony • 6.490 ptas. • *Beat 'em up*
Namco casi iguala su saga magistral de *Tekken* con este juego de lucha de espadas. Los personajes son GRANDES y maravillosos, y se baten en ruedos en 3-D de lujo, mostrando sus divertidos movimientos de artes marciales. Soberbio.
Puntuación 90%

Soviet Strike
Electronic Arts •3.990 ptas. • *Helicopter 'em up*
Vuela en tu helicóptero por pantallas de estupendas vistas aéreas con un gran surtido de armamento. Buenos gráficos y un montón de misiones variadas para un *blaster* que resulta un poco duro de pelar.
Puntuación 70%

Space Hulk
Iguana Games • 7.900 ptas. •



Xenocracy 71%

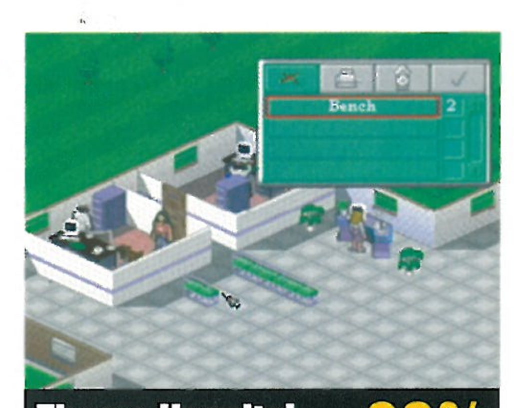
Ubi Soft • 7.995 ptas. • Sim. espacial

Eres un Ala Dorada y el comandante de las fuerzas de pacificación de la Organización de las Naciones Planetarias Unidas. Tu objetivo es restablecer la paz en la galaxia o morir en el intento. Para ello, tendrás a tu disposición cantidades industriales de arsenal de destrucción.

A-Z Clasificados

Cómo puntuamos:

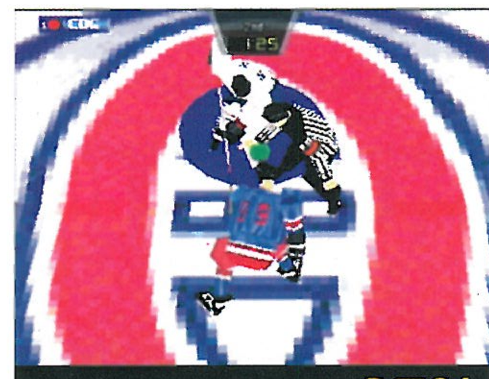
0% – 20%	«Porca miseria»
21% – 50%	Piénsatelo dos veces
51% – 70%	Por encima de la media
71% – 80%	Un buen esfuerzo
81% – 90%	¡Cómpralo!
91% – 100%	¡Perfecto!



Theme Hospital 83%

Electronic Arts • 7.990 ptas.
Simulación de gestión

Olvídate de Theme Park. Theme Hospital es una mejor aproximación al enfoque de la estrategia y la gestión de recursos. Construye un hospital, diagnostica y cura luego dolencias «chifladas». Gracioso, divertido y además estimulante. Genial.



Wayne Gretzky '98 65%

New Software Center • 13.990 ptas.
Hockey sobre hielo

Más hockey en 3-D, pero esta vez patrocinado por ¡Wayne Gretzky! Los chicos de GTI han aprendido de los veteranos y el resultado es un juego de simulación fantástico en cuanto a estadísticas.

Entorno 3-D
Un juego de tablero se ha convertido en un *blaster* 3-D que intenta imitar a *Doom*, con la aportación de misiones y diálogos que se mezclan con la aventura. La cuestión es que es demasiado lento y complicado.
Puntuación 60%

Speedster
Sony • 7.990 ptas. • Carreras
Una especie de *MicroMachines V3* pero con coches «reales». Buenos escenarios y un manejo sensible para pequeños coches, más las emociones de los choques y empujones que el juego conlleva. Sin embargo, *MMV3* es mejor.
Puntuación 70%

Spider
Iguana Games • 8.900 ptas. •
Plataformas en 3-D
Otra plataforma de «mentirijillas». Esta vez controlas una araña mecánica lanzamisiles que se cuelga de las plataformas gracias a su tela. La idea está bien pero no evita que el juego resulte repetitivo.
Puntuación 60%

Spot Goes to Hollywood
Iguana Games • 3.990 ptas. •
Plataformas en 3-D
No consigue llegar a ser un buen juego 3-D, y además puedes desesperar mientras intentas controlar las distancias en las plataformas e intentas eliminar a unos malos con gran capacidad de supervivencia.
Puntuación 20%

Starblade Alpha
Iguana Games • 6.900 ptas. •
***Shooter* en 3-D**
Bien para los arcades, pero no para la PlayStation. Intenta obtener en tu punto de mira alguna nave espacial futurista en 3-D, dibujada en unos fondos granulados tipo «saca el CD inmediatamente».
Puntuación 20%

Steel Reign
Sony • 6.990 ptas. •
***Shoot 'em up* en 3-D**
Debería haber sido toda una revelación, pero este juego militar de Sony, basado en misiones, resulta un tanto decepcionante. Podría estar más trabajado, o ser más estratégico, aunque no está mal del todo.
Puntuación 60%

Street Fighter: The Movie
Iguana Games • 6.900 ptas. •
Beat 'em up
Este juego de lucha, realizado sin ton ni son, utiliza el mismo tipo de *sprite* que *Mortal Kombat*. Lo único que se salva es que te ofrece la oportunidad de «tener» a Kylie Minogue.
Puntuación 20%

Street Fighter Alpha
Iguana Games • 3.900 ptas. •
Beat 'em up
Personajes encantadores al estilo *manga*, muchos movimientos y un sistema de barra de energía excepcional. Supera con creces a los *demás beat 'em ups*. Genial, pero superado por su continuación *(debajo)*.
Puntuación 80%

Street Fighter Alpha 2
Iguana Games • 3.990 ptas. •
Beat 'em up
Como el juego de arriba pero con más personajes, una animación incluso mejor y una sensación intuitiva muy lograda. Gustará tanto a los novatos como a los maestros de *SF*. Sin duda, el mejor juego de lucha en 2-D.
Puntuación 90%

Street Fighter EX



Virgin • 6.990 pesetas •
***Beat 'em up* en 3-D •**
Si pensabas que los juegos de lucha PlayStation se limitaban a la serie *Tekken*, ya puedes ir cambiando de opinión. Capcom se ha vuelto a llevar el juego al taller para investigar a fondo y renovar su producto.
Puntuación 90%

Street Racer



Ubi Soft • 8.995 ptas. • Carreras
Comedia de carreras de *karts* para jovencitos. Escoge uno de los personajes y conduce por circuitos en 3-D que no parecen 3-D.
La captura del movimiento y los controles son desafortunados.
Puntuación 30%

Striker '96
Iguana Games • 3.900 ptas. •
Fútbol
Un simulador de fútbol demasiado rápido, empeorado con una visión problemática que no puedes alterar. Por mucho que te guste el deporte rey, no lamentarás demasiado oír el silbato final del partido.
Puntuación 30%

Strikepoint
Iguana Games • 8.900 ptas. •
Simulador de helicóptero
Un simulador de helicóptero divertido con una buena dosis de acción. Los gráficos son bastante atractivos pero pecan de poca funcionalidad. Para rematar, los controles son bastante complicados. Pero es bueno.
Puntuación 70%

Suikoden

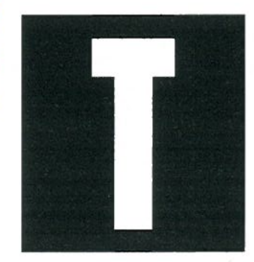


Konami • 9.490 ptas. •
Juego de rol
Sus gráficos de 16 bits nos traen al recuerdo aquellos días de *Secret of Mana* de SuperNintendo y su argumento intrigante nos mantendrá perplejos y entretenidos durante horas. Bueno, sólido y emocionante.
Puntuación 70%

Supersonic Racers
Centro Mail • 2.990 ptas. •
Carreras
Es, básicamente, *MicroMachines* pero en 3-D. *MicroMachines V3* ya está aquí y es mucho mejor que este producto de apariencia correcta. El funcionamiento de estos coches de dibujos es un poco frustrante.
Puntuación 60%

Swagman
Iguana Games • 9.990 ptas. •
Acción de rol
Decepcionante para ser de los creadores de *Tomb Raider*. Juego de rol a la vieja usanza que combina el martilleo de teclas con la búsqueda de llaves y las artimañas para abrir puertas. Es un gran juego, pero sin pasarse.
Puntuación 70%

Syndicate Wars
Electronic Arts • 7.990 ptas. •
Acción/estrategia
No es lo último, aunque se suponía que sería el no va a más de los juegos de estrategia. Muchas misiones en las que participar, algunas monadas en 3-D y una jugabilidad muy emocionante.
Puntuación 80%



Tempest X3
Virgin • 6.990 ptas. • *Shoot 'em up*
La última reelaboración del viejo gran arcade *Tempest*. Es simple y tiene un aspecto un tanto anticuado, pero es muy adictivo. Lástima que en Atari Classics aparezca también una versión arcade perfecta.
Puntuación 80%

Tekken
Sony • 3.990 ptas. • Lucha en 3-D
Fantástico juego de lucha, superado sólo por su continuación. Gráficos de fábula, cantidades industriales de luchadores y algunos movimientos especiales que son una pasada. ¡Y sólo por 3.990!
Puntuación 80%

Tenka



Sony • 7.990 ptas. • Clon de *Doom*
A pesar de usar los polígonos 3-D para crear los niveles y los malos, esta remarcable proeza técnica no destaca por su jugabilidad. *Tenka* es un buen clon de *Doom*, pero inferior a *Doom* y a su competidor *Disruptor*.
Puntuación 70%

Test Drive 4
Electronic Arts • 7.990 ptas. •
Juego de carreras
Así es exactamente como debería haber sido *Need For Speed 2*. Montones de coches reales, unos diseños de carreras larguísimos y originales, y una conducción excelente y diferente para cada coche. Terrorífico.
Puntuación 80%

The Crow: City of Angels
New Software Center • 8.990 ptas.
• Lucha en 3-D
Terrible. Se trata de meterse en la piel del Cuervo mientras vaga sin ton ni son por unos escenarios desastrosos, intentando que alguno de sus golpes coincida con la barbilla de su adversario.
Puntuación 10%

Theme Park
Iguana Games • 8.900 ptas. •
Estrategia/simulador
Theme Park, un mundo rosado y blandengue de dibujos animados es el parque que tienes que dirigir (poniendo el precio a los helados, construyendo nuevas atracciones...). Un complejo simulador profesional.
Puntuación 60%

The Lost World



Electronic Arts • 7.990 ptas. •
Plataformas
Puedes ser un ráptor, un compsognathus o un cazador humano y trotar a través de un magnífico paisaje en 3-D. Fantástico aunque presenta una curva de dificultad frenética y unos malos demasiado duros.
Puntuación 70%

Tiger Shark
New Software Center • 6.990 ptas.
Shoot 'em up
No está mal, pero es un poco simple. Se basa en un artefacto que es a la vez un submarino y una barca. ¡Uff! En realidad es como los juegos de volar en 3-D, con montones de misiones.
Puntuación 50%

Tilt
Virgin • 3.990 ptas. •
Máquina del millón
La mejor que puedes conseguir. Hay seis tableros y todos ellos se pueden ver a través de la imagen que se desplaza hacia abajo o a través de una perspectiva 3-D súper chula.
Puntuación 70%

Time Commando
Electronic Arts • 7.990 ptas. •
Aventura/Lucha
Combinación de personajes estilo *Alone in the Dark* y *beat 'em up* con la tediosa monotonía de una jugabilidad aburrida: patadón y andar, patadón... Los controles lentos no facilitan el procedimiento.
Puntuación 60%

Time Crisis



Sony •12.900 ptas. • Shoo up
Lo hemos estado esperand

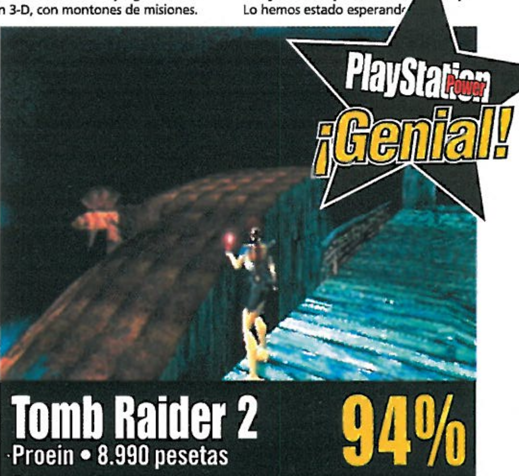
PlayStation Power ¡Genial!

Tekken 2 94%

Sony •3.990 ptas. • Lucha en 3-D

Lo mejor que puedes comprar. Los personajes son incluso mejores, con el aspecto y el comportamiento de la gente real, miniaturizada, claro, para que quepan en la PlayStation. Sólo un loco lo dejaría escapar.

PlayStation Power ¡Genial!



Tomb Raider 2 94%

Proein • 8.990 pesetas
Aventuras

Lo de Core Design no tiene nombre. No contentos con las inigualables cantidades de CD vendidos del título original, han continuado con las aventuras de Lara Croft, sin duda una de las segundas partes más esperadas del mundo PlayStation.



TOCA Touring car 80%

Proein • 8.990 ptas. • Carreras

Uno de los mejores juegos de carreras que existen. Una presentación que no es la que se merece, unos gráficos granulados y la falta de opciones le han impedido sacar un 9/10, pero es un juego de carreras fantástico y perfectamente jugable.

ansias, pero la verdad es que resulta un poco decepcionante. Viene con la pistola Gun-Con 45 (de ahí su precio exorbitante), aunque la diversión se acaba un poco pronto.
Puntuación 70%

Tobal No. 1
Sony • 6.995 ptas. • Lucha en 3-D
Un poco flojo comparado con las texturas de *Tekken 2*. La movilidad sobre el cuadrilátero es única. El diseño de los personajes, un poco raro (robots, monstruos, ancianos), puede hacerlo interesante.
Puntuación 70%

Tokyo Highway Battle



Iguana Game • 8.900 ptas. • Carreras
Un curioso juego de carreras con el que, gracias al realismo de los coches, nunca consigues la velocidad que desearías. Gran variedad de vehículos y carreras que te mantendrán despierto toda la noche.
Puntuación 80%

Tomb Raider
Proein • 4.990 ptas.
Aventuras en 3-D
Deja de leer esto y ve a comprarlo. Tomb Raider mezcla acción y exploración en un solo juego de una manera alucinante. El diseño de los niveles es una obra maestra. Te encantará. No puedes dejar de comprarlo.
Puntuación 92%

Total NBA '96



Centro Mail • 7.490 ptas. • Baloncesto
Un simulador de baloncesto fielmente realista que además se beneficia mucho de un modo arcade. Ocho ángulos de cámara y jugabilidad excelente. El mejor juego de baloncesto que puedes comprar.
Puntuación 80%

Total NBA '97
Sony • 6.490 ptas. • Baloncesto
Mejor apariencia que el '96 pero menos divertido. Qué raro. Los retoques en la jugabilidad hacen que el juego sea más difícil y que el jugador Al resulte un tanto dudoso. Es maravilloso pero confuso.
Puntuación 70%

Track & Field
Iguana Games • 5.900 ptas. • Machacacontroles
Apretando botones (o aporreándolos) haces mover al atleta. Puedes hacerte destacar en once pruebas distintas, aunque son las mismas que encuentras en el fantástico modo para cuatro jugadores.
Puntuación 70%

Tunnel B1
Sony • 7.990 ptas. • *Blaster* 3-D
Es rápido, presenta grandes explosiones y supone un verdadero reto para tu bolsillo, pero esto se ve recompensado con unos diseños de los niveles bastante distintos y enemigos variados. A veces la complejidad es excesiva.
Puntuación 80%

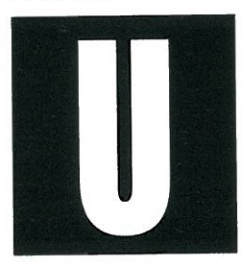


WarCraft II 90%

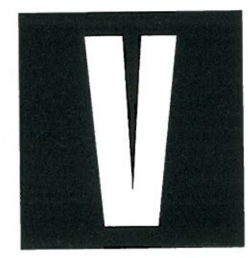
Electronic Arts • 7.990 ptas. • Acción/estrategia

Sus gráficos «grumosos» ocultan un juego de asombrosa complejidad. Se parece bastante a *C&C*, pero lo preferimos gracias a una extraña jugabilidad que permite la aparición de elementos «mágicos».

Twisted Metal World Tour
Sony • 6.490 ptas. • Carreras
Una gran mejora sobre el original que añade muchos niveles inspirados en ciudades famosas y algunos vehículos nuevos de gran factura con armas también innovadoras. Aunque sigue sin ser una maravilla gráfica. Lástima.
Puntuación 80%



Ultimate Parodius Deluxe
Konami • 6.900 ptas. • *Shoot 'em up*
La clásica acción *shoot 'em up* de desplazamiento vertical que apareció por primera vez en arcade para convertirse después en un famoso juego de SNES. Ahora se ha mejorado con gráficos aún más locos.
Puntuación 50%



V-Rally
Centro Mail • 7.490 ptas. • Carreras
No es *Sega Rally*, pero es un juego de carreras que presenta un nuevo estilo súper realista. Al principio, estarás desconcertado pero con paciencia podrás llegar a dominar las 45 carreras del juego.
Puntuación 90%

Vandal Hearts



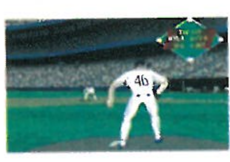
Konami • 9.490 ptas. • Estrategia
Un juego de rol de batallas que podría llegar a reclutar a un buen puñado de ex adeptos a los duendecillos. Es un juego de estrategia por turnos con una trama envolvente y unos gráficos impresionantes.
Puntuación 80%

Victory Boxing
Iguana Games • 9.900 ptas. • Boxeo
Apariencia, sensación y funcionamiento distintos a cualquier otro juego de lucha. Hay una gran cantidad de estrategia en juego y los bloqueos y las evasiones son tan importantes como los golpes.
Puntuación 80%

Viewpoint
Iguana Games • 7.900 ptas. • *Shoot 'em up*
Un viejo arcade al que le han hecho un lavado en profundidad con intención de mejorarlo. Es demasiado duro como para aguantarlo cuan largo es. Gráficos un poco confusos que pueden hacerte chocar o estallar.
Puntuación 60%

Virtual Pool
Virgin • 6.990 ptas. • Billar
Toda la diversión de jugar en un bar pero sin aguantar el ruido. La física del juego es precisa, pero, aunque ofrece una buena visión y capacidad de control, un poco más de presentación no hubiera estado mal.
Puntuación 80%

VR Baseball ' 97



Iguana Games • 8.900 ptas. • Béisbol
Bonitos gráficos en 3-D, lleno de opciones y montones de capturas de movimiento en un juego súper realista. El problema es que se basa en uno de los deportes menos entretenidos del mundo. No se complicaron mucho la vida.
Puntuación 60%

W

War Gods
New Software Center • 7.990 ptas. • *Beat 'em up*
¡Grrr! Mírame. Tiembla ante el poderío de mi cornamenta y mi correa. ¡Grrr! Qué tontería. Los personajes no tienen muy buena pinta, los movimientos son terribles y la verdad es que, en general, da mucha risa.
Puntuación 40%

Warhammer
Iguana Games • 9.900 ptas. • Estrategia
Enanos y duendes resuelven sus diferencias a puñetazos en esta adaptación acción/estrategia de los típicos juegos de mesa de rol. Es una fantasía trasladada a la época medieval.
Puntuación 80%

WCW Vs The World
Centro Mail • 8.490 ptas. • *Beat 'em up*
El juego de lucha más serio del momento. Un buen puñado de luchadores de pelo oxigenado que no para de hacer aspavientos sobre un ring en 3-D, y que son capaces de ofrecer algunos movimientos de lucha especiales (aunque cómicos).
Puntuación 70%

Williams Arcade's Greatest Hits
Sony • 7.990 ptas. • Arcade
¿A alguien le gusta recordar viejos tiempos con viejos juegos? Aquí tenemos *Defender*, *Robotron* (que son, con diferencia, lo mejor de esta cosecha), *Bubbles*, *Joust*, *Sinistar* y *Defender II*.
Puntuación 60%

Wing Commander III
Centro Mail • 8.990 ptas. • Aventura/tiros
Una amalgama incomestible de película interactiva y un *shoot 'em up* espacial en 3-D. Las secuencias de película interactivas y los fragmentos de combate espacial se mueven y se juegan fatal.
Puntuación 30%

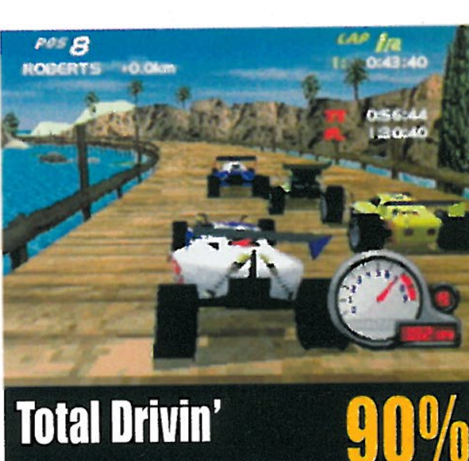
Wipeout



Sony • 3.990 ptas. • Carreras
Un clásico absoluto. Controlarlo es complicado pero resulta muy gratificante cuando ya dominas su máxima velocidad y sus controles, flotantes pero correctos. Y ahora lo tienes en la gama Platinum por 3.990 pesetas.
Puntuación 90%

World Cup Golf
Iguana Games • 7.900 ptas. • Golf
Los mismos gráficos en 2-D con vistas en 3-D que utiliza su rival más vendido, *PGA Tour 97*. Y, para ser lo mismo tiene una concepción muy plana y una falta de vistas que frustran el realismo que pretende.
Puntuación 40%

WWF In your House
Iguana Games • 8.900 ptas. • Lucha libre
Diversión para cinco minutos. Esta secuela de *Wrestlemania* ofrece más tipos enfrascados en una acción absurda. Sin embargo, son más rechonchos, y van peor equipados.
Puntuación 40%



Total Drivin' 90%

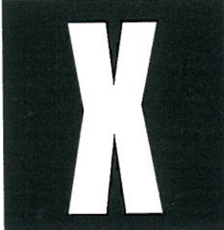
Infogrames Ibérica • 7.990 ptas. • Carreras

Añade a las opciones de carrera y vehículo de *V-Rally* el estilo divertido y tipo arcade de *Rage Racer* y tendrás algo parecido. Gráficos muy elegantes, velocidad, 40 coches y 20 carreras a cual más extraña.

WWF Wrestlemania



Iguana Games • 8.900 ptas. • Lucha libre
Es tonto, pero los gráficos son graciosos y gracias a la cantidad de movimientos y la libertad en el tiempo hacen que puedas perder felizmente unas cuantas horas intentando conseguir la destreza del traje de lycra.
Puntuación 50%



Xevious 3D/G+
Sony • 6.990 ptas. • Simulador de vuelo
Intento fallido. Un antiguo juego arcade y estrella de *Museum 2*. *Xevious* consta de un 3-D actualizado que en realidad ofrece poco más que el original. Han querido conservar la antigua sensación.
Puntuación 60%

X-COM: Terror from the Deep



Centro Mail • 6.990 ptas. • Estrategia
Es la continuación de *Enemy Unknown*, pero no le aporta demasiado. Desde luego hay cosas nuevas y los gráficos están algo mejorados, pero esto no va a atraer nuevos jugadores porque es más de lo mismo.
Puntuación 60%



Z
Sony • 6.490 ptas. • Acción/estrategia
En esencia es *Command & Conquer*, pero con robots borrachos como personajes y una jugabilidad algo extraña, sobre tomar banderas y ocupar zonas. Sumamente difícil y, gracias al estricto diseño de niveles, (donde sólo con una única secuencia de órdenes bien coreografiada acabas el nivel) no está abierto a la misma experimentación que *Red Alert*.
Puntuación 65%



Wipeout 2097 93%

Iguana Games • 3.990 ptas. • Carreras

Una nueva clase Vector, más lenta, un sistema para superar mejor las colisiones, una clase Phantom más rápida, un enemigo mejorado y nuevas armas, constituyen todo un reto incluso para los veteranos.


PlayStation
Power



www.i-man.es

SEÑAL DE DIVERSION

barcelona@i-man.es

SOLO EN UN SITIO ENCONTRARAS LA VARIEDAD Y CANTIDAD QUE BUSCAS, SIN PROBLEMAS DE STOCK. SOMOS ESPECIALISTAS EN ACCESORIOS Y JUEGOS PARA CONSOLA - PC. DISPONEMOS DE MAS DE 1.000 TÍTULOS EN ALQUILER Y MERCADILLO DE SEGUNDA MANO, TANTO SI ERES PARTICULAR COMO TIENDA TE INTERESA CONOCERNOS (SI ES QUE AUN NO NOS CONOCES...)

MAN BARCELONA
PARLAMENTO, 31
8015 BARCELONA
EL. 93 443 85 97
AX. 93 443 80 06

AN BARCELONA (2)
ILAMARI, 122-124
8029 BARCELONA
EL. 93 226 69 55

-MAN ALICANTE
PINTOR MURILLO, 4
LOCAL 3
03004 ALICANTE
EL. 96 514 32 94

I-MAN MATARO
LEPANTO, 59
08301 MATARO
EL. 93 741 04 39
AX. 93 757 86 54

NUEVO CENTRO
I-MAN MATARO (2)
BARCELONA, 38
GALERIAS COLLAGE CENTER LOCAL, 7
08301 MATARO
TEL. 93 755 08 80

NUEVO CENTRO
I-MAN MADRID
ANDRES MELLADO, 29
LOCAL 17
28015 MADRID
TEL. 91 543 05 05

NUEVO CENTRO
I-MAN STA. COLOMA
CAMINO DEL FONDO, 15
LOCAL 8
08922 SANTA COLOMA
TEL. 93 392 23 96

Pal Boosters
EsTo SI eS uN aNAloGicO
PRueBaLO
Action Replay
Joysticks
Cables RGB
Cable Link
St-Key
OTra eXclusiVa I-MAN
Y mucho, mucho mas...
Memory Cards
Pads
Pc-Cooms
Pistolas Retroceso
Rf-Unit
CD-R & CD-RW
daptaciones
Rumble Packs
AV Manager
Laser 5 W
Lentes PSX

ESTO ES SOLO UNA MUESTRA DE TODO LO QUE TE ESPERA EN UESTROS CENTROS, LO VERAS DENTRO DE UNOS MESES EN OTRAS TIENDAS, PERO NOSOTROS YA LO TENEMOS, ¿A QUE ESPERAS?

TELEFONO DE PEDIDOS: 93 442 15 51 (DE 9:30 A 13:30)

INFORMACION FRANQUICIAS & TECNICOS 93 443 85 97


PlayStation
Power

6.990





7.490







6.990



ALBACETE
Pérez Galdós, 36 - Bajo
02003 - Albacete
Tlf.: 967505226

ALICANTE
PROXIMA APERTURA

ALICANTE
Avda. de la Libertad, 28
ELCHE
03206 - Alicante
Tlf.: 956660553

BADAJOZ
Avda. Antonio Chacón, 4
ZAFRA
06300 - Badajoz
Tlf.: 924555222

BARCELONA
Santiago Rusiñol, 31 - Bajos
SITGES
08870 - Barcelona
Tlf.: 938942001

BARCELONA
Boulevard Diana
Escolapis, 12 - Local 1B
VILANOVA I LA GELTRU
08800 - Barcelona
Tl.: 938143899

CADIZ
Benjumeda, 18
11003 - Cádiz
Tlf.: 956220400

GIRONA
Rutlla, 43
17007 - Girona
Tlf.: 972410934

HUELVA
Villanueva de los Castillejos, 1
21700 - Huelva

LLEIDA
Unio, 16
25002 - Lleida
Tlf.: 973264077

MALAGA
Trapiche, Local 5
MARBELLA
29600 - Málaga
Tlf.: 952822501

MURCIA
Avda. Juan Carlos I, 41
Residencial San Mateo
LORCA
30600 - Murcia
Tlf.: 968407146

SEVILLA
Plza. Bib - Rambla, 1
"Parque Alcosa"
41019 - Sevilla
Tlf.: 954673006

VALENCIA
Gran Via Marqués de Turia, 64
46005 - Valencia
Tlf.: 963334390

VIZCAYA
General Eraso, 8
48014 - Deusto - BILBAO
Tlf.: 944478775

No podrás aburrirte este verano.

Corre a tu tienda GameSHOP a comprar tu videojuego o si lo prefieres llama al teléfono...

967507269

PSYGNOSIS



El cura de mi barrio
a menudo me decía:

"Hijo mío, siempre es mejor
dar que recibir."

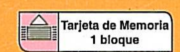


TECMO



DEAD OR ALIVE

O das o recibes









Consulta cualquier duda que tengas sobre "PlayStation" en el teléfono 902 102 102

PlayStation



www.playstation-europe.com

"PLAYSTATION" elegida CONSOLA DEL AÑO
por los lectores de HOBBY CONSOLAS y SUPERJUEGOS y por los oyentes de GAME 40 (CADENA SER).